VOL. II - NÚMERO 2 - INCLUYE CD-ROM

Minami

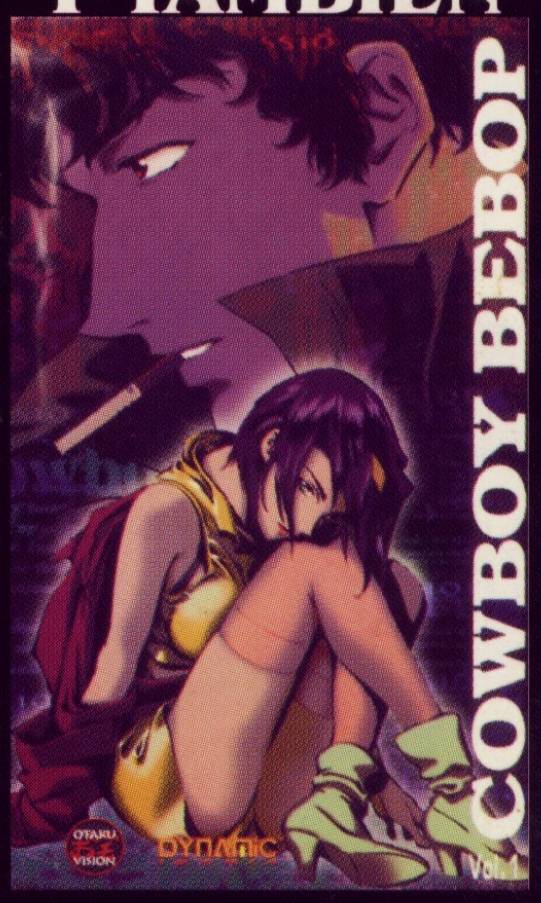
REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

795 PTAS
4,78 EUROS

ESPECIAL POKÉMON

¡INCLUYE UNA COMPLETA GUÍA DE EPISODIOS!

Y TAMBIÉN



NOTICIAS - CLAMP - SHIROW - HENTAI - VIDEOJUEGOS - INTERNET - SHOJO - J-P

Pioneer

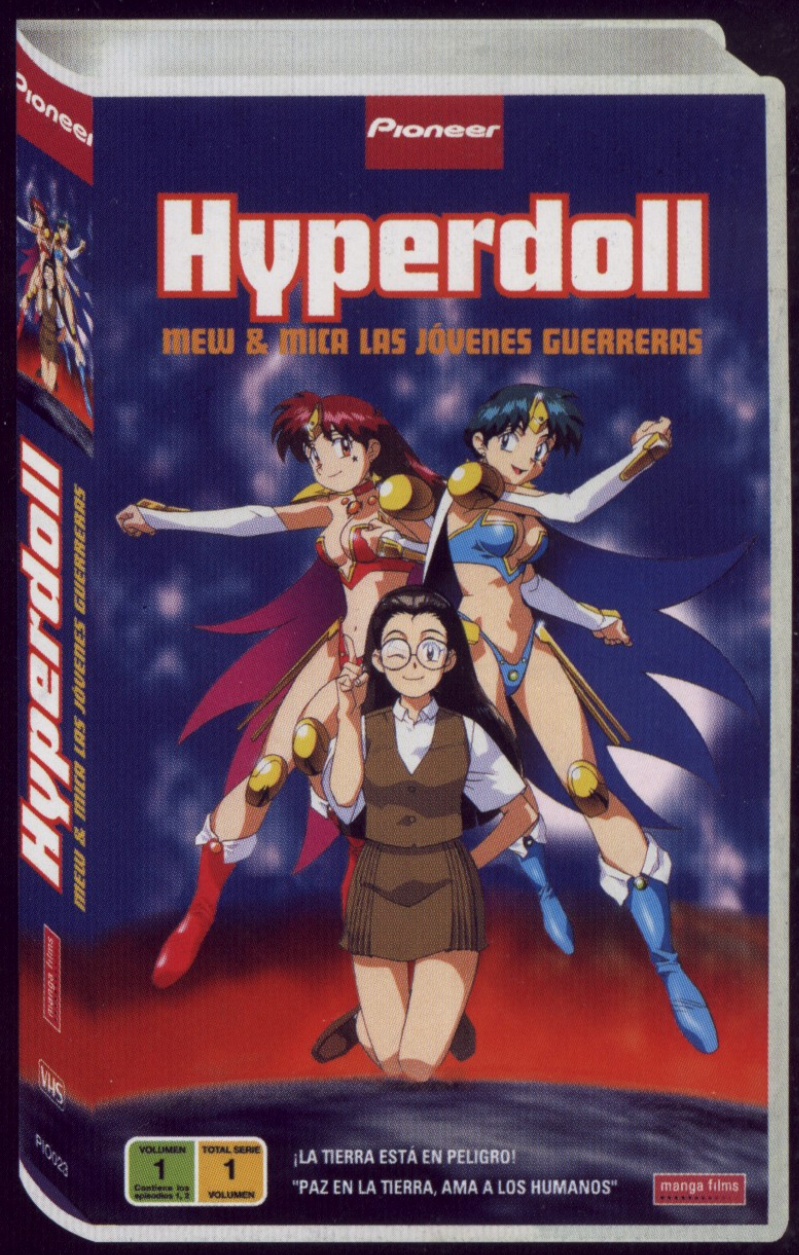
La marca del anime.

Tienes mucho que ver...

A la venta a partir del 16 de Febrero

Después de El Hazard, las nuevas aventuras de las guerreras ciberespaciales.

De Hiroki Hayashi



Hyperdoll

MEW & MICA LAS JÓVENES GUERRERAS

INÉDITO EN TELEVISIÓN

A la venta a partir del 16 de Febrero

Maison Ikkoku

Pueden pasar muchas cosas la noche antes de la boda...

De Rumiko Takahashi

Valdeman / Original & Copia

Pioneer ANIME VIDEO

PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L. • ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films

¡A POR OTRA FIESTA DE LA ESPUMA!

Bueno, bueno, bueno, llegó la hora de Pokémon, y es que puede que tengamos entre nosotros la nueva revolución en el mundo del anime, puede que estos simpáticos bichitos consigan imponer una nueva base y reciclar por fin a los muchos aficionados estancados en Dragon Ball.
Por ello hemos querido dedicar en este ejemplar un importante número de páginas a dicha serie, a la ya tan conocida Pokémon (pese a lo cual nos hemos quedado sin espacio y hemos tenido que dejar parte del dossier para el próximo número. Hemos dejado sobre todo las cosas consideradas más básicas, como las fichas de personajes o el listado de los distintos pokémon, porque pensamos que ya lo sabéis todos o porque llegado el caso podéis encontrar ambas (y más cosas, como por ejemplo muchísimos vídeos) en las diversas páginas web que hay en el CD).
Por cierto, y antes de que se me olvide, vamos con los concursos. Aunque irán variando en su forma, tipo y reglas, para este primero queremos empezar con algo sencillito, así que para participar en el concurso tenéis que:
a.- Decirnos cuál es vuestro pokémon favorito.
b.- Rellenar el Top Ten para que podamos ver vuestros gustos y preferencias.
c.- Responder a lo siguiente: En un capítulo concreto de Pokémon, nuestros protagonistas y una amiga llamada Duplica imitan al Team Rocket diciendo su lema, pero Duplica comete un error en una de las frases de James, ¿en qué consiste este error?
Así de fácil, nos mandáis todo a la dirección de la revista y los ganadores entraréis en el sorteo de un lote de material manga.
Agradeceros también las muchas felicitaciones por la nueva Minami, parece que los cambios, aunque pequeños, os han gustado.
Y ya que estoy con los agradecimientos, agradecer a mi anónimo benefactor las muchas direcciones descubiertas. Veréis, resulta que hay alguien por ahí que emplea su tiempo libre en apuntarme (inscribir mi dirección e-mail) a listas interés e información de diversa índole, como gays-arizona, nazi, satanic y un incontable numero de listas eróticas y pornográficas.
Ya digo, gracias por la molestia, me has permitido conocer muchas webs con miles de fotos gratuitas que no conocía (porque dudo que me hayas apuntado pagando tú la suscripción, aunque dada la inteligencia que has mostrado no sé yo...), y sólo lamento que muchas me pillaran en una época en la que tardaba mucho en bajarme el correo y como en la mayoría tienes que mandar una respuesta a un mail inicial me borraron al no contestar. Lástima de tiempo que desperdiciaste, en fin...
Por cierto, que quizá notéis que esta Minami es un poco "rara", ello es debido a que se realizó durante las navidades, y tuvimos diversos problemillas derivados de esas fechas (como cierto colaborador que se fue a un pueblo perdido de la sierra sin medio de comunicación alguno sin avisar, o cierta redactora que no tuvo mejor idea que ponerse a dar a luz en plenas fechas de entrega (el día 20 de diciembre fue cuando nació ChibiChii (¡felicidades again, Chii!)), aunque bueno, esto último se puede ver con buenos ojos, ahora ya no nos ponen a parir, ahora ya somos nosotros mismos los que nos ponemos a parir...).
Pero vamos, creo que os gustará igualmente.
Además, y continuando con los rumores sobre la desaparición de Minami, este es el punto crítico, en las fechas en las que se termina este número tienen lugar negociaciones que, si no llegan a buen puerto, podrían dar al traste con la revista y hacer que desaparezca. El mes que viene sabréis lo que ha pasado.
Y poco más, que seguro que estáis deseando pasar de esta rallada y empezar sin tardanza a descubrir los secretos de la serie que está batiendo (y batirá) récords, así que os dejo disfrutando de este número de Minami.
¡Ah, sí! Si alguien consigue el famoso episodio de la epilepsia que por favor nos lo envíe, que estamos pensando montar una discoteca y ese capítulo nos vendría genial para cuando quisiéramos hacer movidas especiales y fiestas de la espuma.

You Killed Kenny!! Bastard!!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

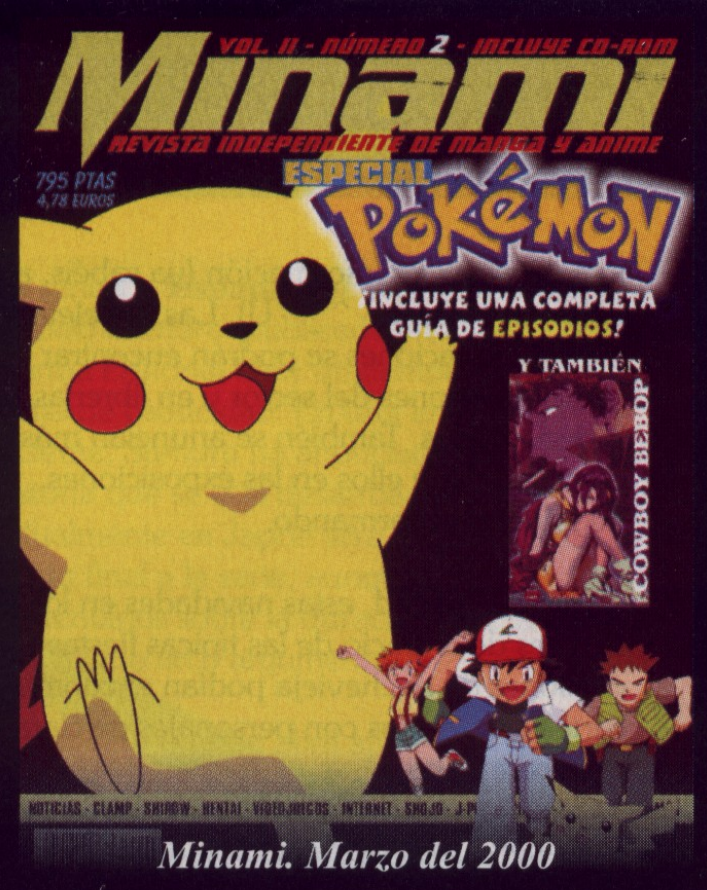
Nota: Las Autoridades para la Preservación de la Sacrosanta Inocencia de los Niños advierten que no conviene mirar el dibujo de esta editorial a una frecuencia de 10 Hz.

No es "la revista que estabas esperando"...

... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET



Minami. Marzo del 2000

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Mae Fernández, Manuel Ortega, Matsuyama, Andrés G. Mendoza, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Josema, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Hicks

Maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García, Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Sonia García
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami

año 2 - número 2

ÍNDICE

· Portada: Pokémon
· Editorial 3
· Sumario 5
· Noticias 6
· Información 8
· Eventos 9
· Cowboy Bebop 10
· Pokémon 16
· Tsukasa Hojo 26
· Ribon 28
· Suki. Dakara Suki 29
· Orion 30
· Street Guerrilla 32
· Crítica 34
· Hentai 36
· Laboratorio Científico 38
· Cajón Desastre 39
· Opinión Invitada 40
· Top Ten 41
· Foro de Opinión 42
· Opinión Incultotaku 44
· En la otra esquina 45
· ¡Esto es Greenwood! 46
· Desde la Torreta de Mazinger Z 47
· Es mi héroe 48
· Cara a cara 49
· No sólo de manga vive el hombre 50
· Cultura japonesa 51
· Videojuegos 52
· Internet 56
· J-POP 58
· University Blues 60
· Debate 61
· La Palestra 62
· Correo 63
· Instrucciones del CD 66

Todas las imágenes de *Pokémon* son © Pokémon 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo
Todas las imágenes de *Cowboy Bebop* son © de Dynamik y Selecta Vision.
Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

Vamos con las noticias para este mes. Para empezar, notición de ultimísima hora (de hecho, estaba cerrando las noticias cuando me han llamado y me lo han dicho). No queremos lanzar las campanas al vuelo, todavía queda mucho y la cosa se puede joder, pero en principio *Wataru Yoshizumi*, autora de **Marmalade Boy** (**La Familia Crece**), **Solamente Tú** y muchas otras obras, estaría dispuesta a venir al salón de Barcelona de la mano de **Minami** (y de *Mak*, que es el auténtico héroe de todo esto). Ya digo, apenas hemos empezado a hablar con ella, pero hay interés y si no surge ningún problema puede que para el próximo salón la tengáis aquí.

Después de esta sorprendente noticia, vamos con las "habituales", comenzando por Manga Films, que además de seguir con **Pretty Sammy** y **Urusei Yatsura** saca **Maison Ikkoku** (por fin) y nos sorprende con **Hyper Doll** (aunque no nos han mandado las carátulas, mala señal que no las tengan tan cerca de su supuesta fecha de salida...).

Selecta Vision por su parte sigue con sus correspondientes entregas de **Cowboy Bebop** y **Lain**.

En cuanto a los demás (Dynamik España, Planeta, Norma y Glenat), nadie nos ha pasado nada, por lo que suponemos que o bien no tienen novedades o bien no tienen interés en que se conozcan. De todas formas, sigue en marcha lo de que **X** va a publicarse, se comenta que **Raika** no seguirá publicándose porque la editorial japonesa tiene problemas y también parece que la serie española **Crónicas de Messene** no va mal del todo, pues dicen que cuando acabe la actual entrega se publicará otra, a ver si sigue la racha...

Tampoco nos han llegado los típicos mails con la programación de los canales Buzz y Fox Kids de febrero, así que no podemos adelataros nada (bueno, que en el canal Buzz se estaba barajando **Arc the Lad**), así que tendréis que estar atentos a las revistas que os mandan si estáis abonados a las respectivas plataformas.

Pasamos entonces al apartado revistas, en el que saludamos a nuestras nuevas hermanas **Hentai** (con lo que os imaginaréis lo bien que fue el especial hentai de **Minami2000**) y **Nexus** (en principio no sólo de manga sino tocando también otros tipos de cómic o cine). Suponemos que a las dos les irá muy bien ya que los equipos encargados de ellas en principio son de lo mejorcito. Entonces toca hablar de las de la competencia, que a primeros de enero sigue sin dar señales de vida, por lo que sólo vamos a saludar a **Dai Suki**, revista en la que podréis encontrar muchos nombres que ya os sonarán de haberlos leído en **Minami** y a la que deseamos que les caiga un rayo en redacción, les queme todo el trabajo y les sintonice en el monitor un especial de Leticia Sabater habiendo quedado ellos pegados a las sillas por el rayo y no pudiendo por tanto huir (que noooooo, que es broma, que también les deseamos lo mejor, máxime teniendo en cuenta que los integrantes de las revistas somos todos bastante amigos).

Y hablando de amistades, mucha gente ha escrito preguntando por el actual destino de *Jorge Riera*, conocedores de su amistad con alguno de los componentes de esta revista (especialmente del dire). Pues bien, lo podéis encontrar en el Canal C: de Canal Satélite Digital, en un programa llamado **La Red Infernal**, en el que habla de temas que interesan a la juventud, incluido el mundo del manganime.

Por cierto, aunque no tenga nada que ver con el manganime, nos parece interesante comentar que *Charles M. Schultz*, el creador de los **Peanuts** (*Carlitos* y *Snoopy*, vamos), se retiró hace poco, desde aquí nuestro reconocimiento por su larga y prolífica carrera.

Parece ser que por fin en el **Salón del Cómic de Barcelona** (que este año se celebra entre los días 4 y 7 de mayo) se va a dar un poco de importancia al manga y a los aficionados, pues se han creado cuatro nuevos premios este año (sin ningún tipo de premio real, ni económico ni nada, simplemente nominativo) elegidos por el público, a saber: Mejor manga, mejor cómic erótico, mejor cómic de superhéroes y mejor revista de información (ya sabéis, a votarnos todos/as ^_^U). Las papeletas para las votaciones se podrán encontrar en las publicaciones del sector y en librerías especializadas. También se anuncian más cambios, entre ellos en las exposiciones. Seguiremos informando.

Como curiosidad, estas navidades en los carteles de anuncio de las típicas fiestas y cotillones de nochevieja podían encontrarse carteles ilustrados con personajes de clara estética manga.

En espera de la confirmación de las fechas de la película de **Pokémon**, parece que al final la emisión de **Mononoke Hime** se retrasa un mes con respecto a lo que nos dijeron y se emitirá en abril en los cines españoles, os pasaremos toda la información que podamos ya que nuestro buen amigo *Eduardo Gutiérrez* está en el proyecto. Tampoco se sabe nada de **Spriggan**.

El pasado 13 de diciembre se anunció en Japón la próxima película del Studio Ghibli que será escrita y dirigida por *Hayao Miyazaki*. Titulada provisionalmente **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (la traducción inglesa que se le ha dado es **A Thousand and Chihiro's Spirited Away**), el nuevo film presenta a una niña de 10 años -*Chihiro*- que emprenderá un viaje al mundo de los espíritus para intentar salvar a sus padres, que han sido transformados en cerdos. El film será parcialmente financiado por Disney y su estreno está previsto para el verano del 2001.

Ya pueden encontrarse en internet imágenes de pre-producción del corto de animación **Mei to Konekobus** (**Mei y el "gatito-bus"**, de la que ya hicimos mención en un anterior número de la revista) que, recordemos, se anunció hace escasos meses que estaba realizando *Miyazaki* para su emisión en el futuro Museo Ghibli que está previsto que se inaugure en Japón en octubre del 2001.

La serie **La Espada del Inmortal** de *Hiroaki Samura* (publicada en España por Norma Editorial hace un tiempo) ya tiene fecha de caducidad. En una entrevista reciente, *Samura* ha anunciado que la historia que se está desarrollando actualmente en Japón será la que pondrá punto final a la serie, aunque declinó hacer comentarios sobre la duración exacta de este último arco argumental.

El próximo mes de abril aparecerá en Estados Unidos **Aqua Knight**, un nuevo título firmado por *Yukito Kishiro* (autor **Alita, ángel de combate** (uno de los pocos mangas editados íntegramente en España)) publicado originalmente en Japón en la revista 'Ultra Jump'. En esta ocasión *Kishiro* abandona el futuro apocalíptico en favor de los monstruos marinos y una ambientación reminiscente de las películas de piratas para presentarnos un mundo de fantasía que se encuentra dividido en pequeñas islas gobernadas por reyes y dispersas por el océano, donde asistiremos a las peripecias de un joven aspirante a *Aqua Knight*, una suerte de caballeros andantes de este mundo imaginario. Como curiosidad, comentar que este mundo imaginario se llama, curiosamente, 'Marmundo'.

Hemos oído que *Kenichi Sonoda* ha publicado en Japón una nueva entrega de **Gun Smith Cats**, con el título de **Afternoon Addition**, en una revista de Kondansha, pero no hemos podido confirmarlo.

Urushihara no para de hacer diseños para juegos, esta vez los tenemos en el RPG **Grow lanser** para la play de Atlus; es para una persona, cuesta 6.800 yens y desde finales de noviembre está a la venta, viene un póster incluido.

También tenemos un jueguecito para la play de **Estás Arrestado**, pero lo más llamativo que ha salido de esta serie son los CD singles del opening (*Start Shiyô*) y del ending (*Get a Chance*) por lo provocativas que están las protas en las portadillas.

Por cierto, recordáis que en el número 10 de **Minami2000** hicimos eco de un videojuego ilustrado por *Katsura*, pues resulta que teníamos imágenes, pero se nos pasó por alto (y menuda bronca nos ha echado *Chii*, que fue quien nos las mandó), os ponemos una para que os hagáis una idea.

El juego se llama **Love & Destroy**, y está protagonizado, como no podía ser de otra forma si le pidieron a *Katsura* el diseño de personajes, por tiernas jovencitas.

Sakura sigue en la brecha y ha salido un mini álbum musical llamado *Christmas Concert* por 2.100 yens, muy apropiado para las fechas (pasadas, claro). Incluye un pequeño booklet de 16 páginas. Para finales de año (1999), se habrán emitido ya más de 60 capítulos de **Card Captor Sakura** con 3 openings diferentes (*Look at Me*, que ya conocemos algunos, *Dream of You* y *True Feelings*). Esperemos que aunque tarden, los podamos ver aquí.

¿Alguien se acuerda de la cinta ésa de Chiqui Vídeo de **Leda**? Pues su autora, *Mutsumi Inomata*, ha sacado unas ilustraciones de esa colección, claro que a la friolera de 98.000 yens cada una.

Si en 1995 se hablaba del juego para la Super Famicon de **Chrono Triger** (sí, el de *Akira Toriyama*), ahora han sacado su versión RPG por 4.800 yens, gracias a Square.

Aunque aquí seguimos sin saber qué pasa con **Inuyasha**, en Japón ya ha salido el tomo 13.

Para los fanáticos de *Tsukasa Hojo*, tenéis el tomo 10 de **Family Compo** a la venta.

Si aquí ha empezado hace relativamente poco, **Pokémon** en Japón ya han pasado con creces los 100 capítulos.

Detective Conan sigue cosechando buenos niveles de audiencia y está a punto de llegar a los 200 capítulos.

Datos de ventas en Japón en octubre según la **New Type** de diciembre del 99:

CÓMICS MÁS VENDIDOS
Bastard nº 21
Rurôni Kenshin nº 27
Kareshi Kanojyo no Jijyo nº 8
Aa Megamisama nº 19
Kamikaze Kaitô Jeanne nº 4

SERIES MÁS POPULARES
Card Captor Sakura
Turn A Gundam
Cowboy Bebop
Orphen Revenge
Nadeshiko

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

Por Miguel Romero y Minami

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete
Tel/Fax: (967) 22 05 29

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.
Tel: (96) 592 30 40.

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.
Tel/Fax: (93) 232 98 64
e-mail: frank@nexus.es

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.
Tel: (93) 237 81 19.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.
Tel: (93) 410 68 48. Fax: (93) 439 06 88.
Venta por correo.

CONTINUARÁ
Via Laietana, 29. 08003- Barcelona.
Tel: (93)310 43 52. Fax: (93) 310 45 21.
Catálogo y venta por correo.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.
Tel: (93) 450 07 68.
Venta por correo.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- Barcelona.
Tel: (93) 265 80 05.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.
Tel/Fax: (93) 799 83 85.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).
Tel./Fax: 93 725 89 61
dwight@intercom.es www.intercom.es/norma

TONKAM
Villarroel, 107. 08011- Barcelona.
Tel: (93) 454 71 36.
Venta por correo.

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.
Tel/Fax: (93) 232 14 59.

TOT D- JOX
República Argentina, 47. 08304- Mataró (Barcelona)
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (Barcelona).
Tel: (93) 790 70 41. Fax: 796 17 87.
Catálogo y venta por correo.

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.
Tel: (93) 443 32 68.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos.
Tel: (94) 720 40 52.

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.
Tel: (957) 40 07 10

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).
Tel: (98) 131 02 70.

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- LA CORUÑA
Tel: (981) 20 97 61.
norma@arrakis.es www.tomalinks.com

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Ginzo de Limia, 32. 28029-Madrid
Tel: (91) 739 62 71
akira@akira-comics.com www.akira-comics.com
Venta por correo.

ATLÁNTICA CÓMICS
Plza. Mª Soledad Torres, Acosta nº2. 28004- Madrid
Tel: (91) 523 33 16.
e-mal: cloack1@teleline.es

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Tel: (91) 402 96 08.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Tel: (91) 532 47 14.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.
Tel: (91) 543 23 43.

GENERACIÓN X
Venta por correo. www.generacionx.es
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
Tel: (91) 447 07 46
C/ General Pardiñas, 31.
Tel: (91) 435 23 12.
C/ Fermin Caballero, 57.
Tel: (91) 730 01 68.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.
Tel: (91) 559 16 02. Fax: (91) 559 13 64.

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.
Tel: (98) 521 41 87.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.
Tel: (96) 352 05 73.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.
Tel: (96) 394 39 24.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.
Tel: (98) 320 99 62.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
Tel: (983) 30 06 45.
C/ Montero Calvo, 28.
47001- Valladolid.
Tel/Fax: (983) 21 17 73.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.
Tel: (95) 450 02 63.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.
Tel/Fax: (95) 421 18 18.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.
Tel: (943) 46 27 82.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.
Tel: (976) 35 31 04.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.
http://personal.redestb.es/tajmahal

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos.

VENTAS

Tal y como anunciamos, aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, pero creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de la tienda Akira Cómics de Madrid. La antelación con la que se hace esta revista unido a la dificultad que conlleva hacer un recuento de este estilo llevarán a que se tengan que ofrecer datos de a veces varios meses antes de la fecha de aparición de Minami, pero igualmente servirá para haceros una idea. En el futuro intentaros ofreceros datos de más de una tienda para poder comparar. De momento vamos con los de Diciembre de 1999:

Top 10 USA		Top 10 Manga	
1º.-Battle Chasers nº4	100%	1º.-I"s nº7	100%
2º.-Danger Girl nº2	99%	2º.-Ruroni Kenshin nº1	90%
3º.-Crimson nº7	98%	3º.-Detective Conan nº11	88%
4º.-Siempre Vengadores nº4	97%	4º.-M. Boy (T) nº7	70%
5º.-Daredevil nº3	95%	5º.-Sailor Moon nº17	65%
6º.-Patrulla-X nº44	90%	6º.-Dr. Slump nº32	48%
7º.-X-men nº44	88%	7º.-D.B. Amarilla nº142	46%
8º.-Spiderman nº3	85%	8º.-M. Boy (CB) nº5	37%
9º.-300	80%	9º.-Cyber Weapon Z nº2	35%
10º.-Vengadores nº13	79%	10º.-Kajika	21%

INTERNET

CÓMICS Y MANGA

1.000 EDITIONS (pósters):
www.readysoft.es/home/1.000.editions
aleix@cempresarial.com

CAMALEÓN EDICIONES:
camaleon@lix.intercom.es

DIRAC DISTRIBUCIONES: dirac@seker.es
www.bbs.seker.es/dirac

DISTRIMAGEN, S.L.: www.distrimagen.es
dm@distrimagen.es

DUDE CÓMICS: draven@netcom.es

EDICIONES B: www.edicionesb.es

EDICIONES EL JUEVES: www.eljueves.es
el.jueves@bcn.servicom.es

EDICIONES LA CÚPULA:
www.lacupula.com
lacupula@lix.intercom.es

GLENAT (en francés): www.glenat.com

MANGA FILMS: www.mangafilms.es
manga@mangafilms.es

NORMA EDITORIAL: www.norma-ed.es
norma@norma-ed.es

PLANETA: www.planetadeagostini.es

SALÓN DE MADRID (EXPOCÓMIC):
www.dreamers.com/expocomic
demunck@datalogic.es

SAMURAI EDICIONES:
samurai@samurai.es

SELECTA VISION (OTAKU VISION):
www.selecta-vision.com/otaku
info@selecta-vision.com

UNDERCÓMIC: www.undercomic.com

CLUBS Y ASOCIACIONES

ASOCIACIÓN ADAM: www.adam.eu.org/es
adam-es@iname.com

Asociación Juvenil NEO ATLANTIS:
www.members.tripod.com/~NeoAtlantis
(Jornadas de manga de Madrid)
neoatlantis@iname.com

Club Manga de Igualada(BCN):
www.clubmanga.webjump.com
clubmanga@usa.net

Escuela de Artes Visuales de Madrid:
a.artesvisuales@mad.servicom.es

EXPOCÓMIC (Salón de Madrid):
www.dreamers.com/expocomic
demunck@datalogic.es

FICOMIC (Salón de Barcelona):
www.lanzadera.com/ficomic
ficomic@mx3.redestb.es

TOMODACHI: tomodachi@tomodachi.ml.org

Asociación SHINSEN: shinsen@lettera.net

REVISTAS Y FANZINES

DAILY DREAMERS: www.dreamers.com
jaserrano@dreamers.com

DOKAN: dokan@aresinf.com

DRAGON BALL GT DE NORMA:
revistagt@norma-ed.es

MINAMI 2000: minami2000@aresinf.com

CANALES DE RADIO Y TELEVISIÓN

ANTENA3: www.antena3tv.es
jalbert@antena3tv.es

CANAL SUR: afmillan@sistelenet.es

CANALPLUS: www.cplus.es
abonados@cplus.es

HYAKUTAKE(La 2): hyakutake@rtve.es

MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA (Radio):
http://comradio.com
madlv@hotmail.com

TELE 5: oinf@telecinco.es

TELEMADRID: correo@telemadrid.com

TV3: rrpp@tcv.es

TVE: www.rtve.es

VIA DIGITAL: www.viadigital.com

Por Miguel Romero Gamarra

PRIMERAS JORNADAS DE OCIO ALTERNATIVO CIUDAD DE SALAMANCA

Los días 18 y 19 de Diciembre tuvieron lugar las **Jornadas de Ocio alternativo Ciudad de Salamanca**, un proyecto que englobaba tanto al cómic como a los juegos de rol, cartas y miniaturas. El céntrico local donde se celebró fue cedido por Caja Duero, y la entrada fue completamente libre.

Centrándonos en el cómic, hay que destacar la presencia como invitados de *Ramón F. Bachs* y *Josep Busquet*, los cuales realizaron dos extensas sesiones de firmas, además de participar en una mesa redonda en la cual se les unió *David Macho*.

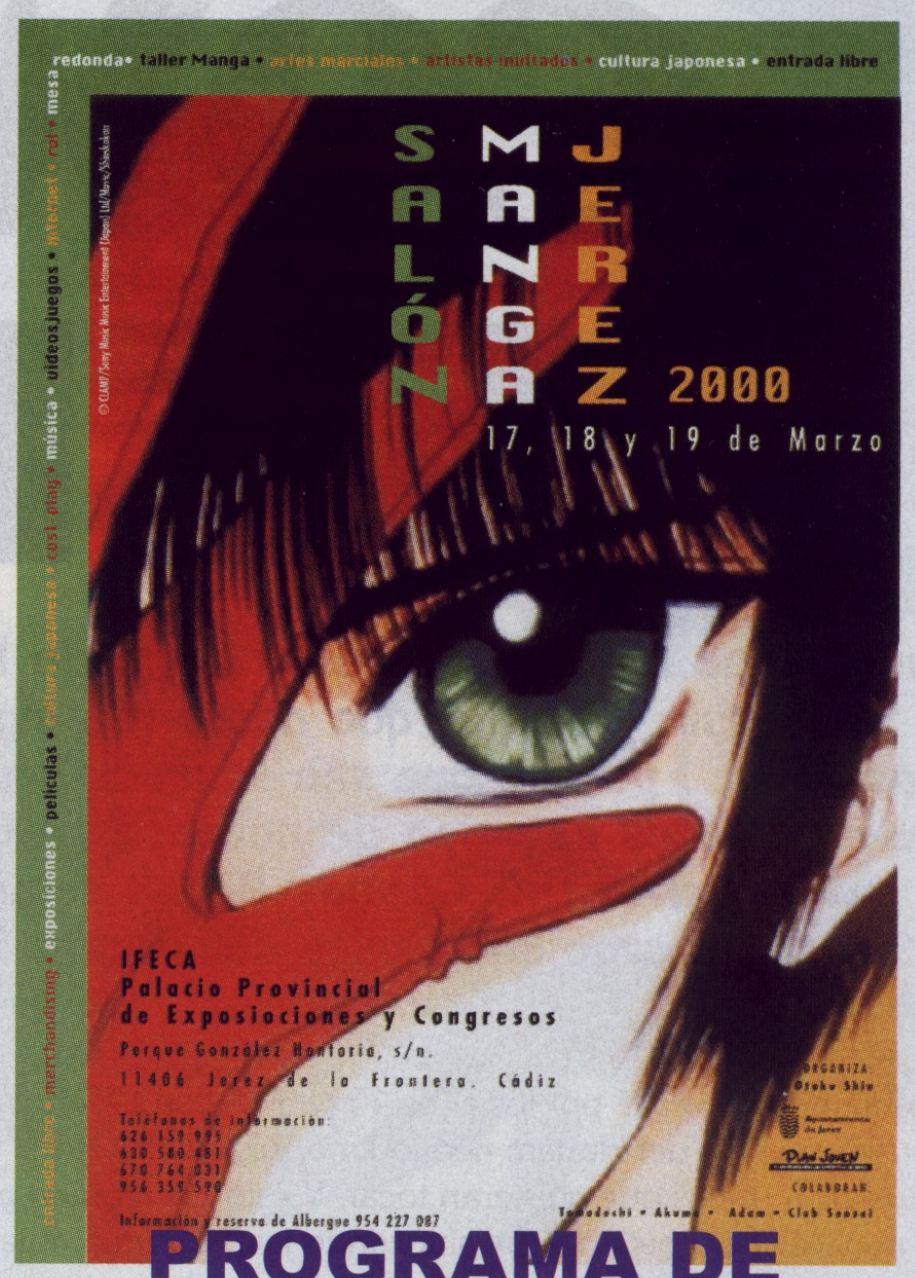
También, coincidiendo con las jornadas, se realizó la exposición y el fallo del Iº concurso de cómics Ciudad Gótica, organizado por la asociación del mismo nombre y Cómics Drako.

En el apartado de proyecciones, el sábado se pudieron ver dos estupendas obras de *Miyazaki*: **"Porco Rosso"** y **"Mononoke Hime"** (esta última en V.O.S.). El domingo fue el turno de **"Ghost in the Sheil"** y **"La máscara del fantasma"**, el primer largometraje de la serie de animación de *Batman*.

El balance general de las jornadas ha sido muy positivo, tanto a nivel desarrollo como asistencia, lo cual asegura su continuidad. Si bien es posible que pueda haber alguna variación en su planteamiento, sus fechas o en el mismo nombre de las jornadas.

Juan Manuel Conde "Juanmito"

Aunque no llegó a tiempo para que avisáramos, tenemos constancia de que durante los días 26 al 31 de Diciembre se celebró en Argentona un ciclo de proyecciones de anime japonés. Esperemos que se repita en breve, y animamos a DAC, uno de los partícipes, a que siga en la brecha.



PROGRAMA DE ACTIVIDADES

VIERNES 17 DE MARZO

15:30.- Inauguración
-inauguración de la exposición de Kiyosu
-inauguración de las salas de vídeo
19:00.- mesa redonda, preguntas y respuestas
Noche: Karaoke, playback y música de anime
Todo el día: películas, stands, taller, exposiciones

SÁBADO 18 DE MARZO

17:45.- Exhibición de artes marciales
Noche: karaoke, playback y música de anime
Todo el día: películas, stand, taller, exposiciones

DOMINGO 19 DE MARZO

10:00 a 20:30: películas, stands, taller, exposiciones
17:00.- mesa redonda: preguntas y repuestas
20:30.- Clausura

PELÍCULAS

VIERNES 17 DE MARZO

SALA 1:
17:00.- Kaze no Tani no Nausicaa
19:00.- Slayers, the Movie
20:45.- City Hunter 97
22:00.- X

SALA 2:
17:00: Sailor Moon S.S.
18:20.- Fushigi Yuugi
19:00.- Magic Knight Rayearth
22:00.- Perfect Blue

SÁBADO 18 DE MARZO

SALA 1:
10:00.- Shin KOR
11:45.- Bakuretsu Hunters
12:30.- Maison Ikkoku Movie
14:30.- Slayers Return
16:15.- Tenchi Muyo in Love
20:15.- Otaku no Video
22:00.- The End of Evangelion
00:00.- Golden Boy

SALA 2:
10:00.- Fushigi Yuugi
12:00.- Video Girl Ai
14:00.- Mimi wo Sumaseba
16:00.- Akane y sus hermanas
17:30.- Gasaraki
19:30.- Rurôni Kenshin
00:00.- Dragon Pink

DOMINGO 19 DE MARZO

SALA 1:
10:00.- Slayers Great
11:30.- Slayers Excellent
12:00.- Slayers Special
13:00.- Tenchi Muyo (Manatsu no Eve)
14:30.- Varios (Sakura, Sailor Moon, anuncios, etc.)
15:30.- Bastard!
18:00.- Marmalade Boy, la película
18:45.- Bakuretsu Hunter (4 últimos episodios).

SALA 2:
10:00.- Fushigi Yuugi (OVA)
12:00.- Dragon Half
13:00.- Vídeos de anuncios japoneses, etc.
13:30.- Ranma (OVA)
14:30.- Utena
16:45.- Black Jack
18:15.- Lodoss to Senki

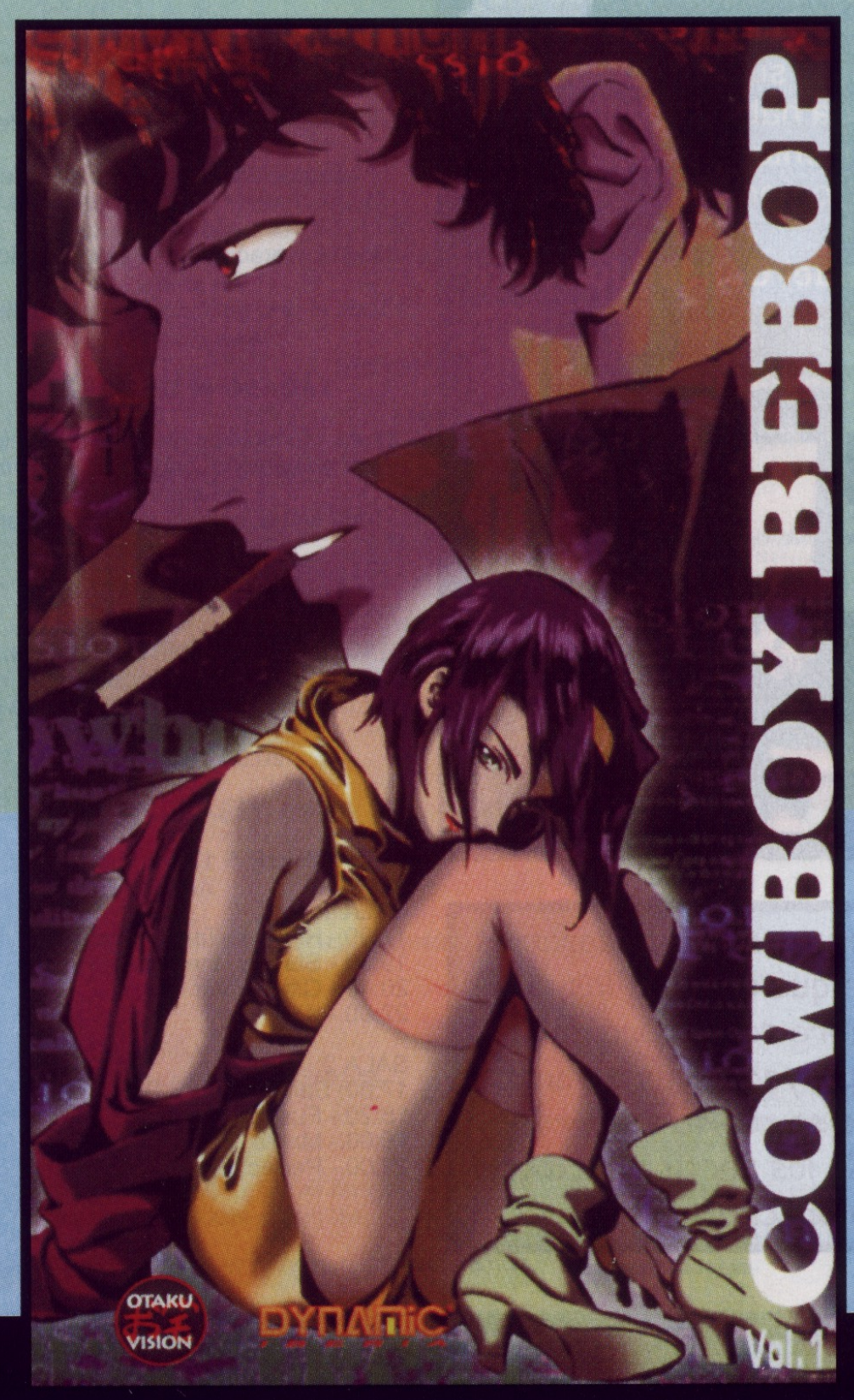
COWBOY BEBOP

Parece que últimamente está de moda hacer series complicadas, con tramas difíciles de seguir y finales que necesitan alguna explicación adicional. Evangelion, Lain, Gasaraki... parece que sea la única forma de buscar la originalidad que queda. Pero muchas veces ese tipo de novedad, esa originalidad, no es indispensable para hacer una gran serie. Cowboy Bebop seguramente no tiene casi nada original, y sin embargo son series como ésta las que devuelven la emoción al anime.

Freestyling

Cuentan que por allá por los años 40 el "*Minston's Play House*", un club del Harlem neoyorkino, estaba abierto a todos los músicos que quisieran tocar. Y éstos se reunían por las noches y competían entre sí tocando jazz. En un ambiente así, pronto empezaron a cansarse del viejo estilo y comenzaron a buscar nuevas formas de tocar, improvisando cada noche. Eran *freestylers*, y un nuevo estilo de jazz más libre, y con más sentimiento, había nacido.

Cuentan también que en el año 2071 en el espacio, viajando entre planetas y asteroides, un grupo de caza-recompensas se reúne en la nave Bebop para vivir también de un modo más libre, sin miedo al riesgo, improvisando sobre la marcha. Juntos crearán nuevos sueños y películas dejando atrás los estilos tradicionales. Su trabajo, que nacerá como un nuevo género en sí mismo, será conocido como **Cowboy Bebop**. Así es más o menos como, con un inglés que para qué contaros, explican los creadores cómo surgió la idea detrás de esta serie. En realidad, todo tiene sus matices, y aunque **Cowboy Bebop** tiene indudablemente una frescura y supuso en el 98 en Japón, y ahora en Estados Unidos y Europa, un agradable soplo de renovación, al final todo es jazz, la base es la misma, y la serie no es totalmente original. Hay que entenderlo bien, las notas son las mismas, es sólo la forma de tocar lo que la hace diferente.



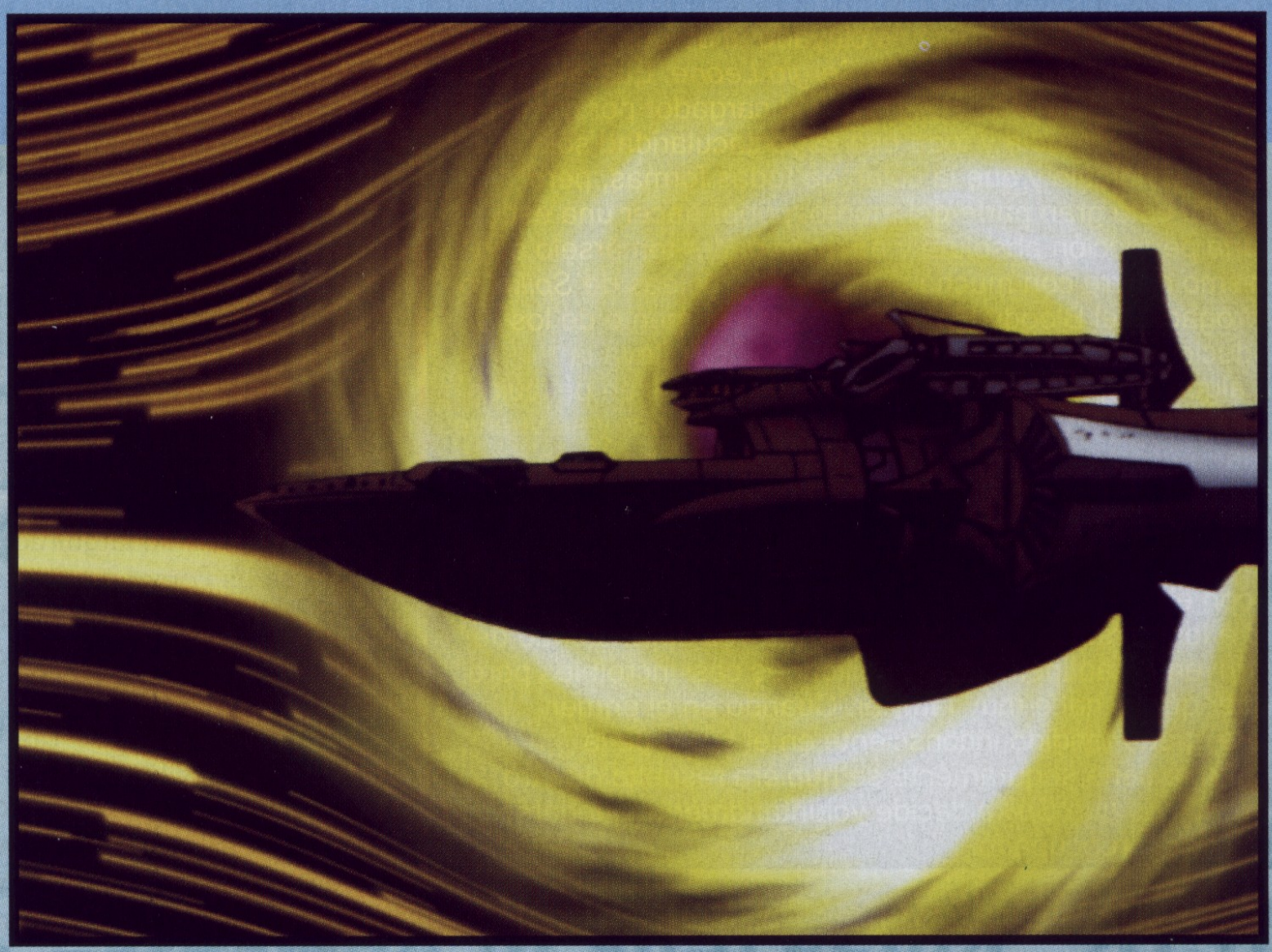
Fusión

Pocos dirían que un futuro de viajes espaciales y piratas de asteroides tendría un aspecto de viejo oeste, pero hoy en día lo que se lleva es la fusión, y la plantilla creativa de los estudios Sunrise ha creado una mezcla única de pasado, presente y futuro. Resulta llamativo ver, en el primer episodio, cómo una nave se pasea por Tijuana conviviendo con sombreros mejicanos y atascos de coches (agh, ¿también hay atascos en el futuro? Caca).

Y esa no es la única fusión que podemos encontrar en la serie. Aquí entra todo, desde **Lupin** a **Blade Runner**, pasando por *Bruce Lee* y **Alien**. La estructura clásica de episodios auto-conclusivos independientes da para introducir elementos muy diversos, con un resultado mucho más que aceptable. En un episodio más adelante la guionista, *Keiko Nobumoto* (**Macross Plus**), llega a introducir referencias incluso a *Woody Allen*, para haceros una idea.

El primer episodio, *Asteroid Blues*, es la mejor introducción a la serie. Todo comienza como cualquier otro día para

Spike Spiegel. Un poco de ejercicio para mantenerse en forma, que si no, todo el día en la Bebop, el cuerpo se resiente, y buen desayuno preparado por *Jet Black*, su fiel compañero. Pero hay que ganarse la vida, y nuestros protagonistas lo hacen sintonizando el programa *Big Shot* y escogiendo alguno de los criminales a capturar. A partir de ahí, tiroteos en bares de Tijuana, peleas de artes marciales y persecuciones de naves. Para acabar con éxito un trabajo así el ingrediente fundamental es el peculiar sentido del humor de *Spike*.



Bebop

Pensada casi más como antología que como serie de televisión, **CowBe** (encantadoras las abreviaturas de los japoneses, ¿verdad?) destaca por su estilo. Todo está cuidado con detalle. El esfuerzo aplicado es bastante mayor que el habitual para otras series. Sobre todo se ha cuidado cada aspecto, dándole un ambiente sólido y coherente. Por una parte el jazz, ese bebop, lo impregna todo dándole un aspecto casi retro en muchos de los diseños. Los pantalones y el amplio cuello de camisa de *Spike*, las calles y tiendas… Incluso las naves tienen un cierto aire de una época pasada. Por supuesto la música de *Yoko Kanno* (**Escaflowne**, **Macross Plus**) y sus *SeatBelts* (el grupo creado para la ocasión) es una parte tan importante que se hace imprescindible para unificar ese toque de estilo, ese ambiente clásico.
Y eso en cuanto a la parte puramente creativa -diseños, guiones…-, pero la calidad de la serie también se hace notar en el aspecto más técnico. Sunrise, un estudio con una gran tradición, es siempre una garantía pero además en los últimos tiempos no dudan en utilizar todos los medios a su alcance. Animación clásica unida a animación digital, efectos especiales por ordenador sobre dibujos hechos a mano. Se une lo mejor de dos técnicas con un excelente resultado. El criterio es muy acertado; no exageran tampoco en el uso de figuras generadas en 3 dimensiones, sino que se limitan a utilizar los ordenadores como una herramienta más.
Personalmente considero que ésta es una de las mejores animaciones que se pueden encontrar hoy en día. Superior por el presupuesto dedicado, a otras series de televisión, pero también por la dedicación de la plantilla. Para que os hagáis una idea, la serie se presentó en una época mala para el anime; unos chicos habían matado a una mujer embarazada y otros atacado a un profesor imitando una serie bastante popular en Japón. Por ello los ejecutivos de la cadena decidieron comprar sólo 13 episodios. Sin embargo, continuaron haciendo los 26 episodios confiando en venderla a otra cadena, como consiguieron más tarde.
Existen multitud de detalles a destacar de la serie, pero sin ir más allá del primer episodio ya encontramos algunos ejemplos excelentes. La animación de las peleas es impresionantemente fluida y rápida, y el tiroteo que se produce en el bar en Tijuana es casi insuperable. En esta escena en concreto llama la atención el efecto de visión subjetiva con los sentidos acelerados por la droga, pero más que eso es un primer aviso del detalle hasta el que puede llegar la serie, en la acción, en los destrozos, en el escenario.

Jam Sessions

En **CowBe** se mezcla todo, y como en una buena mezcla lo que la hace diferente son los pequeños detalles que van ocurriendo según se toca. En una *jam session*, nada está planificado, se improvisa sobre la marcha y para eso primero se tiene que tener bastante experiencia y dominio.
De dónde sale todo eso, bastante evidente, Sunrise no es un estudio precisamente nuevo. Quizá se ha comparado en exceso con **Lupin** -yo mismo lo hago-, pero no hay más que ver la manera de andar de *Spike*. Más allá de eso, el hecho es que los clásicos se construyen así, tomando influencias y reinterpretándolas a nuestro modo. En el fondo, el personaje de *Spike* podría ser el típico héroe-antihéroe con un pasado misterioso e increíble habilidad para resolver todo. Pero por suerte hay algo más, una especie de ingrediente mágico y secreto, imposible de describir, que se añade a algunas series haciendo que inmediatamente nos encanten. Será el entusiasmo de los creadores, el sentimiento que ponen, la ilusión...
Poco a poco, en los siguientes episodios, irán apareciendo el resto de personajes: la encantadora timadora *Faye Valentine*, la joven y

Detalles

Nada es nuevo bajo el sol. Y en el caso de **CowBe** desde luego que no lo han tratado de esconder con argumentos complicados y cosas raras. Como se ha comentado, la influencia más evidente es **Lupin**, pero además, la serie tiene muchas referencias.

Algo de lo que más me ha llamado la atención es el recuerdo que produce de los *spaghetti western*. El ambiente en la cafetería de Tijuana, o más aún los tiroteos. En la primera escena en la que aparece *Faye Valentine*, el *planning* es clavado al de una película de imagen real de Hong Kong o de una de *Sergio Leone*. Ella se gira, el purito en la boca, saca la metralleta y vacía el cargador por completo. Por supuesto es una comedia y toda esa espectacularidad sólo le sirve para hacer el ridículo y que la cojan de todas formas, pero precisamente ahí está gran parte del mérito, poder hacer una escena clásica con una perfección absoluta y además poder tomárselo con humor. Lo mismo ocurre con muchas escenas de peleas de *Spike*, o con la furia drogada del Bloody Eye. El efecto de aumento de los sentidos producido por la droga, con visión subjetiva, lleva la animación a algo más cercano a los recursos utilizados en películas de imagen real que de animación. Se ralentiza la cámara y se vuelve borrosa la imagen con un tono rojo que podría recordar incluso a **Terminator** o **Robocop**.

Sin salir de los primeros episodios -para no "spoilear" mucho-, los creadores tienen también otro medio de crear ambiente, ahora más relacionado con el *script* que con la animación. Se trata de dar personalidad a los personajes. Y para ello, otra vez aprendiendo de **Lupin**, construyen un antihéroe con habilidades casi increíbles pero con un carácter que le hace muy familiar. Cuando en el primer episodio *Spike* queda tendido inconsciente en el suelo de la gasolinera, en otra serie seguramente se hubiera resuelto de otro modo. Aquí sentimos que *Spike* decide voluntariamente quedarse tirado y esperar despreocupado.

despreocupada hacker *Ed* y la inevitable mascota *Ein*. Es un reparto sorprendentemente adulto para variar. Empieza a parecer demasiado sospechoso que últimamente casi todos los robots sean pilotados por niños, que los poderes extraordinarios caigan en manos de estudiantes. Aquí, dejando como excepción la presencia de *Ed*, todo es más maduro. Incluso *la mascota* es un simple perro… adorable, pero un perro, no un peluche con forma de fushiflus y orejas redondas. Esto es algo intencionado por parte de *Shigeru Watanabe*, el director ya conocido por **Macross Plus**, y evoca en cierto modo un estilo de otra época y más concretamente el grupo que protagonizaba las aventuras de **Lupin III**.

Presuntos Implicados

¿Acaso lo dudabais? Aquí también tenemos estilo y finalmente ha salido a relucir. La adaptación española es realmente buena. Unas voces bien escogidas que encajan perfectamente con cada personaje se unen a una interpretación bastante apropiada. Por otro lado, se han respetado las escenas de apertura y créditos bastante razonablemente. En cada cinta en el primer episodio está completa y en los otros dos tiene una versión más corta, que se disfruta pero no agobia.

Las carátulas originales quizá tienen un aire que completa aún más el ambiente; ilustradas en blanco y negro con letras de colores. Pero en absoluto la portada española desmerece, con una estupenda ilustración con *Faye y Spike* (en el momento de hacer este artículo en España sólo ha salido la primera cinta). Vi la adaptación de **Lain** y... pero lo cierto es que esa era mucho más difícil de llevar a cabo. Sin embargo, parece que Selecta Vision quiere abonarse a los trabajos bien hechos. Y así es como debe ser, que **Cowboy Bebop** lo merece.

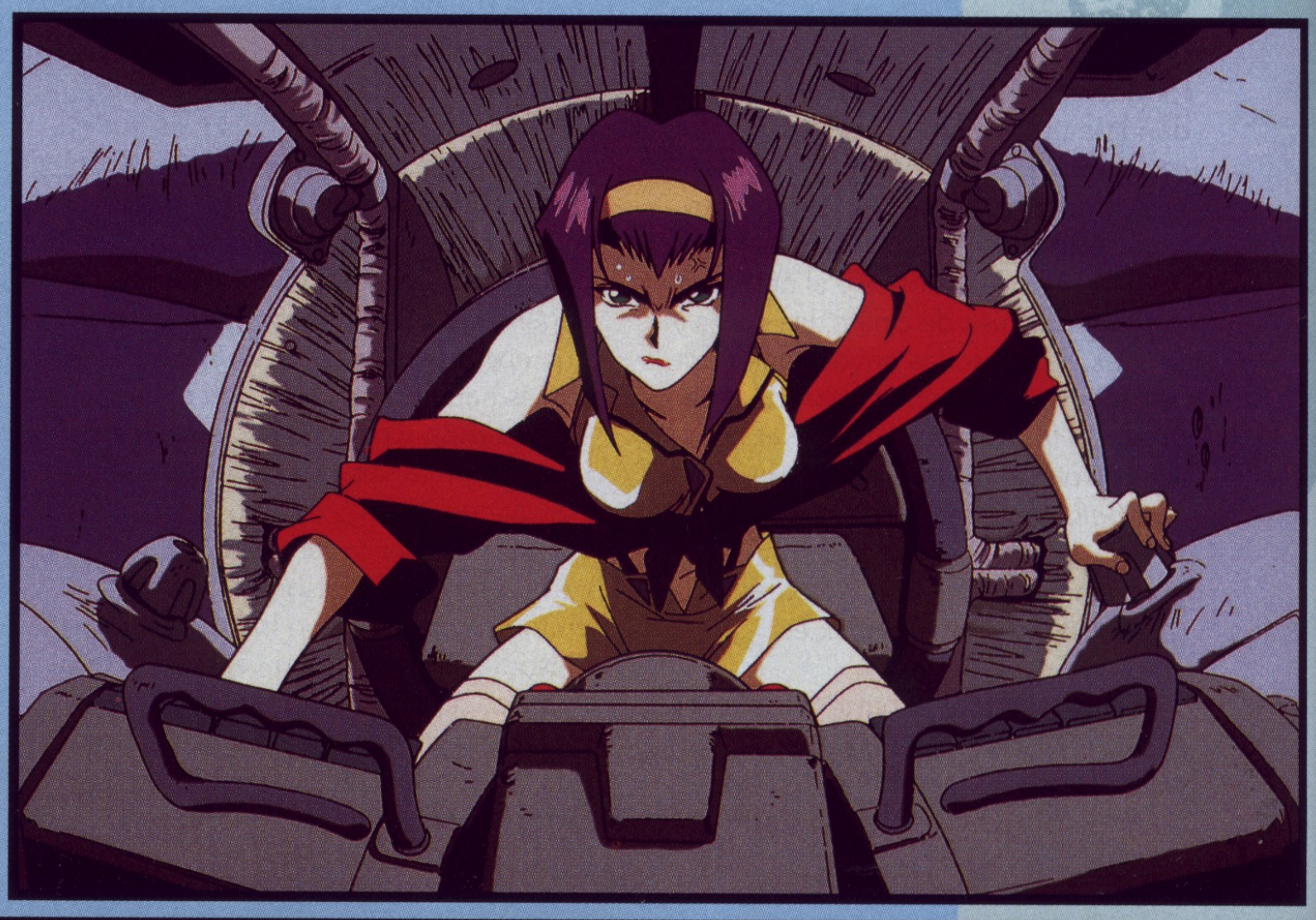
Spikegonzo
gonzo@animefan.org

Los personajes

Spike Spiegel

27 años, 185cm, Géminis. Nuestro protagonista puede parecer un vago y despreocupado larguirucho que sólo piensa en comer y pasarlo bien. Pero tras su desarreglado aspecto de pelo despeinado y corbata medio suelta, se esconde un activo caza-recompensas. Todas las mañanas se puede observar su cuerpo sobre un fondo de estrellas mientras hace sus ejercicios de artes marciales, lo que le mantiene rápido de reflejos y en una forma envidiable. Su realidad cotidiana consiste principalmente en buscar una nueva recompensa para tener algo que llevar a la mesa. Viste elegantemente y mantiene un cierto aire de tranquilidad incluso en los momentos más arriesgados.

Spike tiene, sin embargo, un pasado



oscuro y desconocido que trata de dejar atrás desde hace tres años. Antes de aquella época (cuidado, no lo leáis si no lo queréis saber) *Spike* formó parte de los Dragones Rojos, un peligroso grupo de mafia china que ahora trata de olvidar. En ocasiones los recuerdos vendrán en forma de una preciosa mujer rubia llamada *Julia* y del principal enemigo que se forjó en aquellos días, el despiadado *Vicious*. Ambos marcaron de forma muy importante su vida actual, aunque ya haga tiempo que pasó.
Spike pilota la Swordfish II (literalmente 'pez espada', como deja intuir su forma) un pequeño y manejable monoplaza que se monta como una moto. La Swordfish II cuenta con un cañón de 20mm orientable en su parte delantera..

Jet Black

36 años, 188cm, Sagitario. *Jet* es una de las pocas personas en las que *Spike* realmente confía. Piloto experimentado y ex-oficial de policía, aún guarda muchos contactos de aquella época y sigue manteniéndolos y utilizándolos cuando necesita información en su actual trabajo con *Spike*. *Jet* es el más maduro y estable de la tripulación de la Bebop, y suele ser quien saque al resto de apuros. Se le puede encontrar encargándose de la comida, de cuidar los bonsáis o trabajando en la nave.
El rasgo más apreciable de *Jet* es que tiene un brazo cibernético y algún tipo de circuito en su ojo derecho. Cómo perdió el brazo, o cuándo se puso los implantes cibernéticos es un misterio incluso para *Spike*, aunque lo más probable es que fuera en cumplimiento de su trabajo como policía. No suele hablar de por qué cambió su trabajo por el de caza-recompensas, pero una posibilidad es que cuando su esposa le dejó, él decidió abandonarlo todo y dedicarse a viajar por el espacio sin rumbo fijo.
Jet Black es el dueño de la Bebop, pero además pilota otra navecilla más pequeña. La Hammerhead, que tiene más aspecto de remolcador o nave de trabajo que de combate. Cuenta con una peculiar forma y un brazo articulado en la parte superior.

Faye Valentine

23 años, 168cm, Leo. Siempre dispuesta a llevarse la recompensa, *Faye* encuentra multitud de recursos para conseguir su objetivo. Sin embargo, su ambición por el dinero y su total despreocupación por

Otro material

Viendo el éxito de **CowBe**, han salido a la venta demasiadas cosas como para ponerlas todas. Figuras de *Spike* o *Faye*, shitajikis, pósters o tarjetas de teléfono, que se convierten en objetos de coleccionista.
Pero, además, existen otros objetos más accesibles. Para empezar, la banda sonora, de la que *Josema* os detalla mucho más, y también un par de libros de partituras. Y hablando de libros, por supuesto hay una serie de libros de la serie.
Principalmente 6 *film books* que recorren episodio a episodio la serie contando detalles, biografías, datos interesantes de los personajes secundarios, diseños y muchas imágenes. Cada uno tiene en la portada a uno de los personajes principales y cubre entre tres y cinco episodios.
Adicionalmente existen otros varios libros de ilustraciones. **'The Jazz Messengers'** curiosamente está editado a la occidental -se lee de izquierda a derecha- y contiene bastantes imágenes inéditas de los personajes, de las secuencias de créditos y apertura, de las naves e incluso se completa al final con un montón de comentarios y entrevistas con los dobladores, con *Yoko Kanno* y fotos de las grabaciones.
'Gaken Mook: Character's Collection' está dividido en secciones según los personajes. Muchas más imágenes de la serie y comentarios e información en tono humorístico se completan con una entrevista al propio *Spike Spiegel*. **'The After'** recoge bastante información de libros anteriores, pero también añade detalles nuevos.
Algo más alejados de la serie quedan el videojuego y el manga. El videojuego, para PlayStation, aun basado en la serie, se limita a ponernos a los mandos de la SwordFish II de *Spike* para maniobrarla a través de poco más que un matamarcianos normalillo.
Del manga curiosamente existen dos versiones, del mismo guionista pero con distinto dibujante. En la primera serie, los diseños están más alejados del anime, y algunas variaciones son bastante notables, mientras que en la versión más reciente son muy similares al anime. En ésta, también se sigue una estructura de episodios independientes y ya lleva recopilados unos tres tomos.
Se podría decir que la primera versión presentaba la idea básica, y que una vez refinada y definida en el anime, la segunda es más sólida y precisa, además de ser más sencilla de conseguir.

meterse en situaciones que no puede manejar le han llevado a acumular una enorme deuda. Quizá esta deuda sea una de las razones que la llevan a ser caza-recompensas con tanto empeño.
Maneja como pocos las cartas y el juego, llegando a ser conocida hace años como *'Poker Alice'* y dedicando también gran parte de su tiempo en casinos y similares. Como caza-recompensas, *Faye* es en cierto modo rival de *Spike*, habiéndole quitado más de una recompensa, y sin embargo consigue 'convivir' con los protagonistas en la Bebop en algunas ocasiones. Con quien peor se lleva es precisamente con *Ein*, a quien odia y maltrata en todo momento.
Faye pilota una pequeña y maniobrable nave, la RedTail, que además puede llamar a distancia desde su brazalete. Muy útil en las situaciones peliagudas en las que se envuelve.

Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th
(O simplemente '**Ed**')
13 años, 137cm, Capricornio. *Ed* es el elemento más joven de la serie. Una joven hacker (su nick es *Radical Edward*, por si os la encontráis en la red) capaz de penetrar cualquier ordenador y con un aspecto que la haría pasar muchas veces por un chico. *Ed*... sinceramente está un poco mal de la cabeza, como todos los genios. Es capaz de penetrar cualquier sistema de defensa y hasta lograr controlar un satélite terrestre, para luego hablar con él e incluso ponerle nombre (sí, al satélite). Con esta habilidad es como consigue hacerse un hueco en la Bebop, a cambio de su ayuda.
Es tremendamente afín con *Ein* y se pasa el día jugando con él.

Ein
Casi como un personaje más, *Ein* se cuela en la Bebop y hace de ella su casa.
Producto de un experimento de laboratorio, es un perro con una inteligencia superior. *Ein* está valorado en una gran suma de dinero, pero realmente para *Spike* y compañía se convierte tan sólo en una mascota o un compañero.
Demostrando su inteligencia lo que suele hacer es vaguear todo el día, dormir y comer. Se lleva muy bien con *Ed*, molesta a *Spike* de vez en cuando y sufre constantemente los ataques de *Faye*, que se divierte quitándole la comida o simplemente torturándole.

Bebop
Como un personaje más, la Bebop tiene una presencia constante en la vida cotidiana de la serie. Con su aire retro y un aspecto de nave de tercera mano, es medio de transporte y hogar para el continuo movimiento de sus habitantes.

Julia y Vicious
El pasado de *Spike*, que vuelve en forma de pesadilla. No está clara la relación de *Spike* con ninguno de ambos, pero al parecer *Vicious* y *Spike* eran compañeros hasta que sus fuertes y diferentes personalidades les hicieron acabar enfrentándose, quizá por causa de *Julia*.

Judy y Punch
Los presentadores de *Big Shot*. *Judy* es la chica y él se llama *Punch*. Día tras día, estos dos personajes, vestidos de vaqueros al más puro estilo del lejano oeste con sombrero y todo, presentan las recompensas y los criminales buscados más interesantes.

Cowboy Bebop y Yoko Kanno

Estos últimos meses nos han traído una autentica avalancha de títulos. Cintas como los OVAs de **Pretty Sammy**, **El-Hazard**, **Utena**, y una de la que me propongo comentar, aunque sea brevemente, su música: **Cowboy Bebop**.

La música de **Cowboy Bebop** está llena de giros que nos recuerdan el estilo *Jazz*. Cosa que no es de extrañar. Sus creadores son muy aficionados a este género. Incluso cuentan que los temas principales se compusieron en un café de Nueva York.

En cualquier caso, la música es un elemento muy importante dentro de esta serie. Así como otras hacen que el argumento esté centrado en cierta medida en torno a la música (ver por ejemplo la saga **Macross**), esto ocurre de un modo parecido aquí.

No estamos hablando de una música interpretada por sus protagonistas. La música de **Cowboy** es más que nada instrumental, y tiene un estilo sumamente personal, que podríamos arriesgarnos a definir como una mezcla de música clásica, Jazz, Rock, Blues... y a mí personalmente en algunos momentos me recuerda a la música de la saga de **James Bond**.

Una breve lista de los CDs editados:

Número de Referencia	Nombre	Fecha	Pistas
Victor VICL-60201	Original Soundtrack	21/05/88	17
Victor VICL-60202	Original Soundtrack Vol 2 "No Disc"	21/10/98	18
Victor VICL-60203	Original Soundtrack 3 "Blue"	01/05/99	16
Victor VICL-60248	Vitanminless Mini Album	03/06/98	7
Victor VICL-60371	Remixes - Music For Freelance	02/06/99	8

Como de costumbre, el mercado puede haber sacado algo más entre el tiempo de realización de este artículo y el de su edición, máxime con las Navidades tan cerca.

Una curiosidad es que los nombres de los episodios, o mejor dicho, de las "sesiones" como las llaman (un *Session* también puede interpretarse como un tema musical), tienen nombres relacionados con títulos de canciones o estilos. Por ejemplo tenemos que el capítulo 1 se llama *Asteroid Blues* (el *Blues* es un estilo musical), el sexto se llama *Sympathy for the Devil* como un tema de los *Rolling Stones*, el 14 se llama *Bohemian Rapsody* como un tema del grupo *Queen*. Otros episodios tienen títulos como *Honky Tonk Woman* (que es otro tema de los *Rolling Stones*), el 7 se llama *Heavy Metal Queen*, el 8 *Waltz for Vinus*, *Jamming with Edward* el noveno (*Jamming* se refiere a una reunión musical donde los músicos improvisan), etc.

El malo de la serie se llama *Vicious* (como el carismático componente del grupo *Sex Pistols*, *Sid Vicious*) incluso el mismo nombre de la serie y la nave Bebop, que es un estilo relacionado con el Jazz (aunque yo lo conocí a como Bebop a secas). Así podríamos pasar un buen rato más, pero veamos algo sobre la autora.

Yoko Kanno ha conseguido, siendo una mujer, hacerse un hueco indiscutible dentro del mundo de la composición, dominado tradicionalmente por hombres. No sólo eso, además ha tenido cierto éxito como productora. Sin ir más lejos es la productora de *Maaya Sakamoto* (una popular cantante).

Su obra tiene una gran variedad de estilos, pero en todos ellos se nota una calidad fuera de lo común. Sus trabajos incluyen series con la envergadura y éxito de **Macross Plus**, **Brain Powerd**, **The Vision of Escaflowne**, la banda sonora del OVA **Turn A Gundam** y, por supuesto, la de **Cowboy Bebop.**

También tiene colaboraciones en otras series. Algunos ejemplos son el opening de **Record of Lodoss War** (cantado por *Maaya Sakamoto*), algún tema de **Please Save my Earth**, el tema *Magnetic Rose* de la película de *Katsuhiro Otomo* **Memories**, el tema *Angel voice* del OVA de **Macross Seven Fire Dynamyte** y algunos de los temas de los CDs de **X Character Files**. Concretamente los de *Yuzuhira*, *Karen*, *Subaru* y *Arashi*.

Yoko Kanno no se ha limitado a trabajar únicamente en música relacionada con el mundo del anime, también ha probado suerte con el j-pop. No sólo como compositora y productora de *Maaya Sakamoto* en temas como *Dive* o *Grapefruit*, sino que incluso ha sacado un álbum llamado *Songs to Fly* e incluso ha hecho la música del videojuego **Earthwinds**.

En cualquier caso, pillad alguna cinta de **Bebop** y prestar atención a la música, o incluso mejor, intentad conseguir alguno de los discos. No defraudará ni siquiera a los que creen que toda la música de anime se parece a la de **Heidi** ;-).

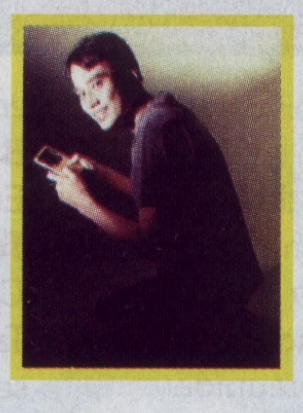
Josema
orbatos@mangaes.com

POKÉMON

El principio...

Es indudable que tenemos toda una fiebre en las manos, una fiebre que nació en Japón en el año 1996 con el lanzamiento del videojuego para Gameboy de Nintendo. La temática en la que se basaba dicho juego la esbozó *Satoshi Tajiri*, sepamos un poco más sobre él:

El autor



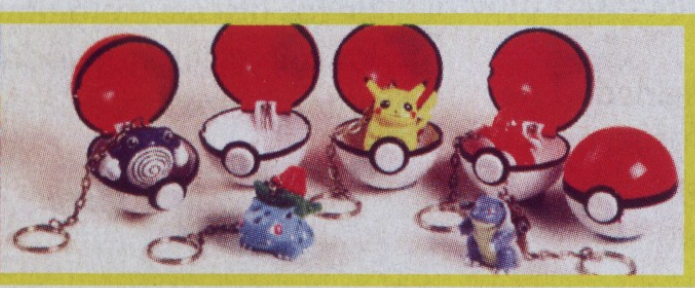
Satoshi Tajiri nació el 28 de agosto de 1965 en el suburbio de Machida, en Tokyo. Desde muy pequeño empezó a coleccionar insectos y bichos curiosos, lo que al parecer años más tarde le daría la idea del juego. Mal estudiante, todos coinciden en calificar a *Tajiri* como un otaku, pero como un otaku japonés, es decir, un friki de los de aquí, pero un friki de los frikis frikis, en el sentido más despectivo de la palabra.

El videojuego

Fue todo un exitazo, muchísimo más de lo que esperaban los propios creadores, una buena idea bien llevaba, un juego simple pero que engancha, con el aliciente de que había dos versiones que necesitabas emplear, máxime porque había un misterioso pokémon número 151 que sólo aparecía al utilizar ambas versiones. Todo un magnífico truco para aumentar las ventas, tal y como demuestra el hecho de que en los últimos tres años **Pokémon** ha sido el videojuego de Gameboy más vendido de la historia. Más información en el apartado de Videoconsolas de este mismo número.

Merchandising

Debido al enorme éxito del título, a su alrededor fueron surgiendo una serie de productos adicionales que englobaron lo que todos conocemos como el mundo pokémon y la pokémanía. Así, aparecieron mangas, la serie de animación, la película, especiales, banda sonora, juegos de cartas, peluches, figuritas y todo el merchandising derivado que podáis imaginar (llegando a cosas como aviones adornados con estética **Pokémon,** escarabajos de Volswagen promocionando la serie o incluso una lluvia de *Pikachus* cayendo sobre un pueblecito de Kansas en EEUU)..



Curiosidades y datos

- Según comunicado de prensa de Nintendo España, el videojuego de **Pokémon** estaba completa, total y absolutamente agotado a principios de las navidades. Y parece ser que en Europa ha ocurrido tres cuartos de lo mismo.
- Tele5 no se conforma con emitir la serie, y ya pueden verse concursos en los que el *Equipo Pikachu* se enfrenta al *Equipo Charmander* (aunque suponemos que el nombre cambiará, pero es que no lo hemos visto, sólo nos lo han dicho (o, si lo hemos visto, nuestras mentes han borrado el recuerdo por el bien de nuestra cordura, ya que, si la presentadora es quien nos dijeron, mejor no tener constancia del tal evento)).
- La fábrica de vitaminas Rexall Sundown Inc. hará una línea de vitaminas masticables para niños y de suplementos alimenticios basada en **Pokémon**. Ahora sólo falta que alguno se tome muchas o tenga una indigestión para que ya la tengamos liada otra vez.
- *Nobuyuki Idei*, el presidente de Sony, anuncia que su compañía creará su propio juego al estilo de **Pokémon**, con el que intentará quitarle un poco de popularidad a este último. Según las palabras del propio *Idei*, Nintendo tendrá un rival en cuanto a juegos entrañables, monos y para niños.
- Nintendo anuncia la retirada de dos de sus cartas coleccionables de **Pokémon** tras las protestas recibidas. Al parecer en las dos cartas aparece el símbolo de un manji (un antiguo símbolo de buena suerte) que recuerda a la esvástica nazi. Por supuesto han sido los norteamericanos los encargados de denunciar el incidente. En **Minami** entendemos que se quiera borrar cualquier referencia que pueda recordar la filosofía nazi, aunque nos parece triste que haya gente que no sepa comprender que es algo anterior al nazismo o que una misma cosa no tiene por qué traer el mismo tipo de pensamiento a distintas personas.

- Son muchos los rumores, pero lo cierto es que todavía no hay fecha oficial para el estreno de la película de **Pokémon** en los cines españoles. Eso sí, desde navidad en muchos cines ya pueden verse carteles y propaganda anunciando la susodicha película, así que es de suponer que mucho mucho no tarde ya.

- Por cierto, mucha gente protestó porque en el anuncio de Tele5 de **Pokémon** se dijera que se recomendaba ver la serie en compañía de los padres. Bien, esto no era ninguna discriminación de la cadena hacia la serie, es una política que van a seguir con toda la programación infantil, **Pokémon** fue simplemente la primera serie en recibir este trato.
- En el otro lado, mucha gente se alegró de ver que Tele5 por fin volvía a emitir anime. Bien, me temo que esto no es así, Tele5 ha emitido **Pokémon**, serie que sabían que iba a ser un exitazo y que por tanto había que conseguir a toda costa, independientemente de que fuera una serie japonesa, americana, española, pakistaní o andorrana.
- Para desastres curiosos, y no burdas matanzas por *cards* de la serie, el ocurrido en Burguer King en EEUU, pues al parecer una niña murió ahogándose con una de las esferas imitando Pokéballs que se regalaban en los menús infantiles. Por supuesto, toda la culpa es de la serie **Pokémon**, no de los padres subnormales que dieron una esfera hueca, de poco peso, de unos 7 centímetros de diámetro y que se abría por la mitad para jugar a su hija de 13 meses...
Evidentemente, Burguer King retiró el regalito en los menús infantiles e incluso regalan patatas a quienes lo devuelvan.
- Parece ser que la Warner Brothers, previamente al estreno de la película de **Pokémon** en EEUU, realizó un concurso cuyo premio eran entradas a su pre-estreno. Pues bien, los teléfonos de la Warner comenzaron a recibir 70.000 llamadas por minuto para más tarde disminuir el flujo de llamadas a "sólo" 40.000 llamadas por minuto.
- Por último, y como curiosidad, algunas de las normas que te dicen desde los organismos oficiales que procures respetar al hacer un artículo sobre **Pokémon** y, sobre todo, al emplear imágenes de la serie. Y es que por ejemplo tienen mucho interés en que a la serie se le llame "Pokémon", eso de "Pocket Monsters" dicen que es sólo para Asia. Asimismo, piden que al nombrar a los pokémon se ponga su número (por ejemplo #04 Charmander o #25 Pikachu) amén de lo de TM detrás. También que no hay plural de la palabreja, no existe "pokémons", es "pokémon" tanto para el singular como el plural (1 pokémon, 2 pokémon, 3 pokémon...), y piden atención especial a la tilde en la "e" en todas las palabras derivadas (Pokéball, Pokédex, etc). Por si fuera poco, si el título se pone en mayúsculas piden que la "é" vaya en minúsculas, es decir POKéMON. ¡Y hay más!

La epilepsia

Supongo que casi todos recordaréis el triste incidente de la epilepsia. Y si no, ahora os lo contamos, y es que el 17 de diciembre de 1997 se emitió en Japón el capítulo número 38, durante el cual nuestros protagonistas se encuentran en el interior de un ordenador en el que además hay un virus. En un momento determinado, *Pikachu* emitía unos fuertes destellos, que hicieron que más de 700 espectadores tuvieran problemas (ataques de epilepsia real apenas hubo unas decenas, pero el caso es que sí se llegó al número de 700 entre molestias ocasionadas por dichos destellos: dolores de cabeza, niños medio hipnotizados, mareos, nauseas...).
¿Por qué ocurrió? Bien, la serie de animación era un producto de apoyo al videojuego, y desde un principio se le dio poca importancia porque como digo era un mero derivado, amén de que no esperaban que tuviera el éxito que tuvo. Así, encargaron la serie a un estudio de segunda fila, con además orden de no gastar mucho. De esta forma, la serie de animación es en realidad bastante mala en cuanto a medios técnicos y animación. Bueno, pues el caso es que en los famosos destellos se utilizaron con colores muy puros para no gastar planchas extra, además de ralentizar la animación en número de fotogramas por segundo para así ahorrar también, resultando que los destellos se realizaron por error a la frecuencia justa para que alguien con sensibilidad pudiera sufrir desde mareos hasta, si era epiléptico, un ataque.
A partir de aquí, el caos: la serie fue retirada, se depuraron responsabilidades, y en el mundo entero tuvieron por fin un motivo real para atacar al anime japonés.
Después de eso, la serie se envió a una comisión independiente de Inglaterra (donde hace unos 30 años pasó una cosa parecida con un anuncio), donde se examinó y se le dio el visto bueno, volviendo a emitirse y recuperando el éxito que ha hecho que hoy todos la conozcamos.
Dado que es muy poco probable que dicho capítulo se emita aquí jamás, aquí podéis ver más o menos todo el episodio en imágenes (se recomienda no mirarlas mucho rato ^_^).

Pokémon: los mangas

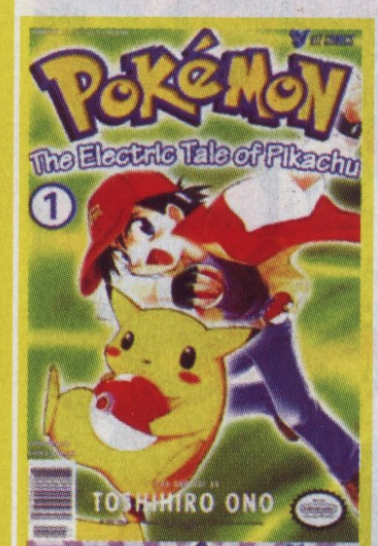
Como con otras muchas obras basadas en videojuegos, y que por lo tanto su copyright no pertenece a un solo autor, no existe una sola serie de manga de **Pokémon** (**Pocket Monsters**) sino seis, incluida una shojo, y la mayoría ya está n siendo publicadas en USA por Viz Comics (aunque, curiosamente, a través del conocido catálogo Previews no pueden adquirirse fuera de los USA, Reino Unido o Australia). Pero mejor vamos por partes:

Pocket Monsters

Historia y dibujos: Kosaku Anakubo
Es el primero que apareció. Se publica desde 1996 en la revista Korokoro de Shogakukan (la misma que "**Doraemon**") y ya tiene ocho tomos bajo el sello "Tendou Mushi Comics" de la misma editorial. No se trata de una adaptación, sino de historias originales. Lo definen como "gag manga", es decir, que se basa en crear "gags" divertidos. Gráficamente es el menos agradecido de todos, sobre todo en lo que a personajes humanos se refiere (esas caras tan cuadradas....).

Dengeki! Pikachu

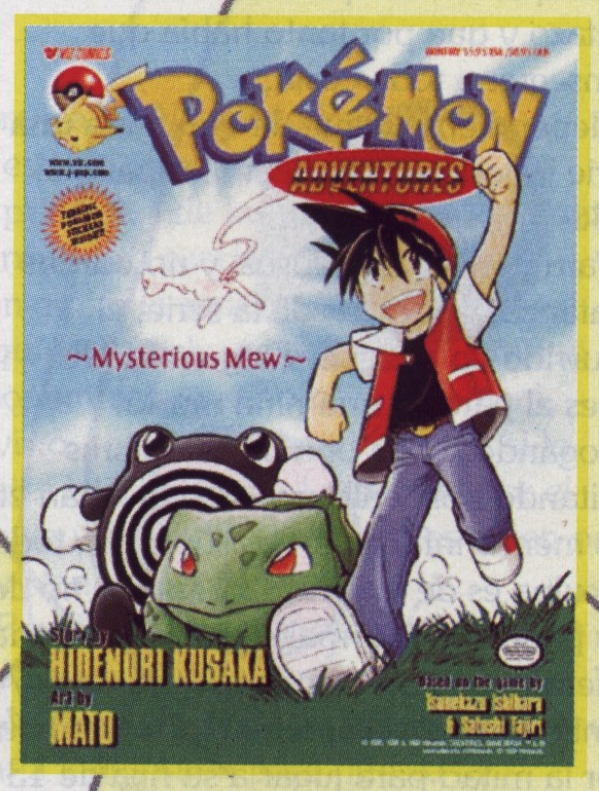
(**Pokémon** en la edición de Viz).
Historia y dibujos: Toshihiro Ono
Se trata de la adaptación de la serie de TV, hecha a partir de los propios guiones televisivos. Tiene cuatro tomos, publicados entre octubre del 97 y enero del 2000 bajo el sello "Tendou Mushi Comics Special" de Shogakukan. Fue el primer manga en llegar a los USA, publicado por Viz en diversas miniseries ("**The Electric Tale of Pikachu**", "**Pikachu Shocks Back**", "**Electric**



Pikachu Boogaloo" y "**Surf's Up Pikachu**") y su éxito fue tal que el primer número ya va por su 15ava edición, a pesar de que ya ha sido recopilado en formato novela gráfica. El dibujo, aunque no se parece mucho al anime, está majo, es limpio y agradable a la vista, y los SD tienen un aire al manga de **Tenchi Muyo**.
Dengeki! Pikachu sigue la línea argumental de la serie de televisión hasta la saga de las Islas Orange. Al inicio de "**The Electric Tale of Pikachu**", *Satoshi* (*Ash* en la edició n USA) desea ser un gran entrenador de pokémon y su carrera empieza el día que encuentra un pokémon llamado *Pikachu* viviendo debajo de su casa. Pero *Satoshi* tiene mucho que aprender y su rival *Shigeru* (*Gary* en la versión USA) no se lo pondrá nada fácil.
En "**Pikachu Shocks Back**", *Satoshi*, *Kasumi* (*Misty*) y *Takeshi* (*Brock*) van de viaje juntos, pero el *Team Rocket* se cruza en su camino. *Satoshi* toma parte en el Pokémon Derby, una carrera de velocidad, pero como no puede montar a *Pikachu*, le pide prestado su *Ponyta* a otro entrenador. Pero el corredor mas rápido hace trampas... ¿podrá *Satoshi* ganarle corriendo legalmente? Más tarde, encuentran una manada de Pikachus salvajes... ¿le abandonará su *Pikachu* para unirse a ellos?
En "*Electric Pikachu Boogaloo*", *Meowth* hace un amigo, *Bulbasaur* explora un árbol gigante, el *Team Rocket* intenta capturar el *Jigglypuff* que es la mascota de una niña y, finalmente, *Satoshi* se une a la Liga Pokémon.
Finalmente, en "**Surf's Up**", *Satoshi*, *Kasumi* y *Pikachu* se hacen a la mar en un Lapras para explorar las islas Orange. ¿Podrá *Satoshi* coger a un *Snorlax* hambriento que está acabando con las plantas de una isla o al *Slowpoke* más grande del mundo? Además, *Kasumi* se encuentra con un entrenador que quiere su mano en matrimonio y *Satoshi* se enfrenta a *Shigeru* en el torneo de la Liga Orange.
En una entrevista, el autor contó que empezó a dibujarlo por petición del editor y que nunca se hubiera imaginado el tremendo éxito que ha tenido, tanto en Japón como en los USA.

Pocket Monsters Special

(**Pokémon Adventures** en la edición de Viz).
Historia: Hidenori Kusaka
Dibujos: Mato

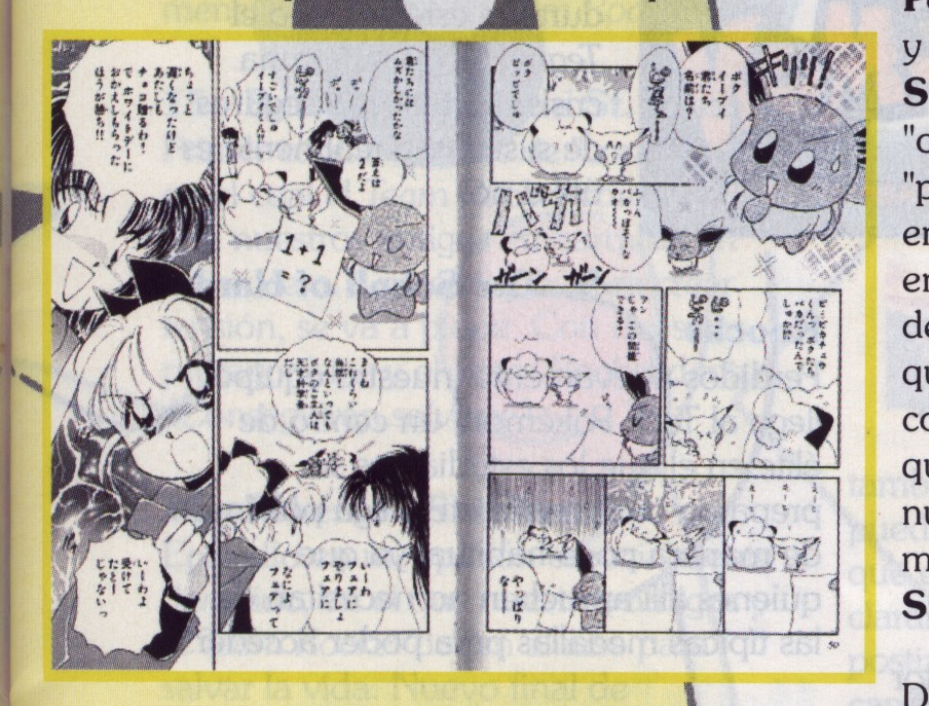


Este manga es la adaptación de los videojuegos de Game Boy **Pokémon Red** y **Pokémon Blue**. Son seis tomos por ahora, publicados entre el 8 de agosto del 97 y el 27 de noviembre del 99. El dibujo limpio y agradable a la vista, de líneas limpias y poco cargado, creando un buen resultado global. El protagonista es *Red*, un chico que desea ser un maestro de pokémon, así que se lanza a ver mundo con los pokémon *Bulbasaur* y *Poliwhirl* y la guía del *Profesor Oak*. Pero vaya donde vaya, su camino no para de cruzarse con el de su rival *Blue* y su pokémon, *Charmander*. ¿Cuál de los dos será el mejor entrenador de pokémon?

Pocket Monsters Pipipi Adventure

(**Magical Pokémon Journey** en la edición de Viz).
Historia y dibujos: Yumi Tsukirino
Es el shojo manga que comentaba antes. Se publica desde principios del 98 en la conocida revista Ciao de Shogakukan y lleva ya cuatro tomos en el mercado. El dibujo está en la línea

del shojo para un público más joven (en la línea de cosas como **Wedding Peach**), con los personajes creados para ser eminentemente monos y cucos y bastante azucarado.
Maron quiere conquistar a su amigo *Almondo*, un entrenador de pokémon, y para ello va a ver a su abuelo, un investigador de pokémon y un mago algo inepto, para que le dé una poción amorosa. Pero el abuelo no tiene mucha práctica en eso de las pociones



y, en lugar de una poción de amor, hace explotar su laboratorio. Con la promesa de una poción mejor, la convence de que viaje por el mundo estudiando a todos los pokémon que encuentre. En la primera historia, *Maron* se encuentra con un *Pikachu*, pero lo tiene difícil para ganarse su confianza con *Almondo* tratando de cazarle todo el rato.

Pocket Monsters - Mew-two no Gyakushuu

(El contraataque de Mew-two)
Historia y dibujos: Toshihiro Ono
Se trata de la adaptación al manga de la primera película, realizada por el autor de "**Dengeki! Pikachu**".
Mew-two es un pokémon creado en un laboratorio a partir de células del pokémon más raro de todos, *Mew*. *Mew-two* escapó del laboratorio donde fue creado y fue posteriormente capturado por el jefe del *Team Rocket*, pero también escapó.

Un día, tras ganar un combate, *Satoshi* recibe una invitación para participar en una liga pokémon en el castillo de New Island, que decide aceptar. Cuando llegan allí, descubre que la isla está llena de entrenadores de pokémon y que todos han sido invitados allí por la misteriosa persona que se autodenomina "el mejor entrenador de pokémon del mundo"...

Pocket Monsters Kin-Gin - Golden Boys

Historia y dibujos: Muneo Saitou
Es la adaptación de los nuevos videojuegos **Pokémon Gold** y **Pokémon Silver** ("kin" es "oro", "gin" es "plata"). Se empieza a publicar en el número de enero de la revista Korokoro. No han dejado ver mucho aún, pero en lo que han mostrado el dibujo parece correcto y bastante majo, y parece ser que en sus páginas se presentarán los nuevos pokémon creados para los mencionados videojuegos **Gold** y **Silver**.

Dado el éxito que la serie está teniendo, es de suponer que las editoriales ya se estén dando casi literalmente de tortas por conseguir los derechos de publicación de los mangas en nuestro país, de hecho, una revista (no de temática manga) ya empezó a regalar ejemplares hace algún tiempo.

Dojinshis

Como con toda obra de éxito, aparte de los mangas "oficiales" o licenciados, salen siempre dojinshis, o cómics realizados por aficionados, y **Pokémon** no ha sido una excepción. Corren por Japón varios miles de estos dojinshis, que se venden en ferias especializadas como los Comicket. Entre toda esta oferta podemos encontrar de todo, tanto en calidad como en temática. En este último aspecto destacan los dojinshis hentais, que son una buena parte de la oferta (algunos de los cuales están comentados en la correspondiente sección de hentai). Sin embargo, lo que sí ha sido una novedad en este caso es que Nintendo denunció a uno de estos "círculos" (grupos de artistas que hacen dojinshis) por hacer un dojinshi hentai de **Pokémon** con *Pikachu* haciendo "cosas malas" por ahí. Normalmente las compañías tienden a ignorar estos dojinshis, por lo que la actitud de Nintendo resultó bastante sorprendente, aunque parece que finalmente la cosa no llegó a mayores. Extraoficialmente se dijo que Nintendo tuvo que echarse atrás cuando los airados fans japoneses amenazaron con un boicot total a los productos de la compañía (*NdL: Se sabe que Nintendo también ha pretendido cerrar muchas de las páginas web Anti-Pokémon que por ahí pululan, aludiendo casi siempre a que se exponían imágenes sangrientas o sexuales de la serie y eso podía dar lugar a que la gente se creara una idea equivocada sobre ella*).

Lady Andromeda
andromeda@mangaes.com

El anime - Guía de capítulos

Guía bastante COMPLETA, todo hay que decirlo, porque, ¿no habéis notado algunas veces como si entre un capítulo y otro faltara algo? Ello es debido a la manifiesta subnormalidad de los censores norteamericanos, que consideraron varios capítulos "no adecuados para el público estadounidense". Y claro, como a España ha llegado la versión USA, pues a jodernos y a aguantar la misma censura absurda, retrógrada y reprimida que ellos. Antes de empezar, explicar que utilizaremos los títulos americanos, ya que una vez superemos los capítulos emitidos aquí en España no tenemos forma de saber cómo traducirán los nuevos que pudieran llegar, y así guardamos cierta coherencia (salvo los nunca emitidos en EEUU, cuyos títulos pondremos en japonés). También utilizaremos los nombres americanos, por ser los que han llegado aquí y facilitar por tanto una mejor comprensión de esta guía. Por último, intentaremos no revelar finales, aunque en algunos capítulos tendremos que contar algún que otro secretillo, pero vamos, que no le vamos a reventar la serie a nadie.

1.- Pokémon, I choose you!

El ya casi mítico primer capítulo, que empieza con un combate de videojuego para pasar a ser una escena de animación. En este capítulo se presenta a *Ash*, el protagonista, así como a *Pikachu*, una relación que en principio no parece muy buena, aunque eso cambiará pronto. Se hace toda la presentación y explicación de los pokémon y lo que es un entrenador, se presenta al rival de *Ash*, *Gary Oak*, y *Ash* ve a un pokémon considerado legendario, con lo que se empieza a rumorear que quizá sean más de 150...

2.- Pokémon Emergency

Aparece *Misty*, a quien *Ash* destroza su bici, razón por la cual *Misty* se le une empeñada en que le consiga otra. Durante la Emergencia Pokémon también hace su primera aparición el *Team Rocket*.

3.- Ash Catches a Pokémon

Mi capítulo preferido. En él *Ash* consigue atrapar a un *Caterpie*, su primer pokémon, que en ese mismo episodio evoluciona a *Metapod*.

4.- Challenge of the Samurai

Ash se enfrenta a *Ososhru*, un entrenador pokémon samurai (y el combate entre los *Metapod* de ambos tiene miga) gracias al cual se entera de que está en clara desventaja con respecto a los otros 3 entrenadores de Pueblo Paleta, de donde *Ash* es originario.

5.- Showdown in Pewer City

Aparición de *Brock*, el líder del Gimnasio de Ciudad Plateada, quien gracias al inesperado retorno de su padre puede abandonar su ciudad junto a *Misty* y *Ash* para convertirse en el mejor criador pokémon.

6.- Clefairy and the Moon Stone

Nuestros amigos ayudan a *Seymour*, un científico pokémon. En el capítulo se deja entrever que quizá los pokémon vengan del espacio exterior.

7.- The Water Flowers of Cerulean City

Primer enfrentamiento entre *Misty* y *Ash*, provocado cuando las líderes del gimnasio local, que resultan ser hermanas de *Misty*, se niegan a luchar contra *Ash* por considerarlo algo inútil. ¿Quién vencerá?

8.- The Path to the Pokémon League

Nuestros protagonistas llegan a un gimnasio no aprobado por la liga pokémon que tiene en su haber 98 victorias y ninguna derrota. El encargado de dicho gimnasio es *A.J.*, un chico que somete a sus pokémon a durísimos entrenamientos, pero que en el fondo los quiere con locura. ¿Logrará *Ash* derrotarlo? Por cierto, que durante este capítulo el *Team Rocket* sufre una crisis, no estando seguros de si su lema realmente es útil o no.

9.- The Scholl of Hard Knocks

Perdidos nuevamente, nuestro equipo llega al Tech Pokémon, un centro de élite en el que los estudiantes se preparan para entrar en la liga pokémon de manera poco habitual ya que quienes allí aprueben no necesitan de las típicas medallas para poder acceder.

10.- Bulbasaur and the Hidden Village

Casualmente nuestros amigos llegan a un centro de curación pokémon, un sitio al que los pokémon heridos pueden ir a recuperarse. Pero claro, necesitan un guardián, apareciendo este en la forma de un agresivo *Bulbasaur*.

11.- Charmander - The Stray Pokémon

Durante uno de sus viajes, *Ash* y compañía se encuentran bajo la lluvia a un debilitado pokémon. Está empeñado en permanecer allí y deciden continuar su camino, sólo para descubrir con horror poco después que su entrenador lo ha abandonado a su suerte...

12.- Here Comes the Squirtle Squad

Capítulo rocambolesco en el que una pandilla de *Squirtle* con gafas de sol (una caña) se dedican a hacer gamberradas a todo aquel que se encuentran.

13.- Mistery at the Lighthouse
Ash descubre que sólo pude tener seis pokémon, siendo el resto teleportado al laboratorio del *Profesor Oak*. Durante este capítulo también se hace mención a pokémon legendarios, de los cuales *Ash* vio uno en el primer capítulo.

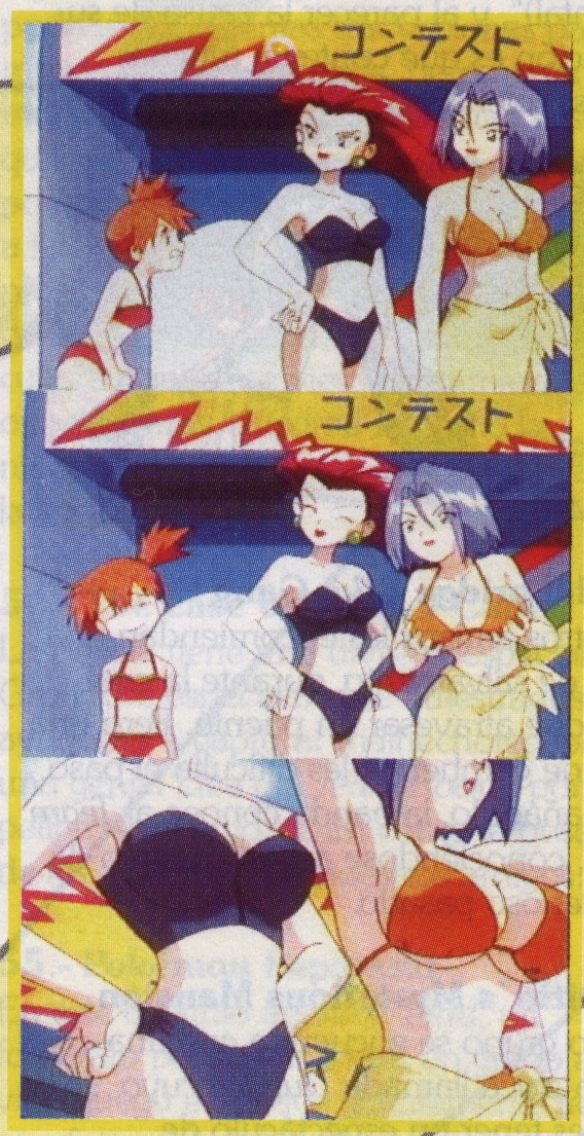
14.- Electric Shock Showdown
Capítulo trascendental, en el cual *Ash* y *Pikachu* son derrotados por un entrenador llamado *Surge* y su pokémon, un *Raichu*, versión evolucionada de *Pikachu*. Para derrotar a *Raichu*, la única opción que parece viable es hacer evolucionar a *Pikachu*, con lo que dejaría de ser como es, ¿hará *Ash* evolucionar a *Pikachu*? En este episodio merece una mención especial el *Team Rocket*.

15.- Battle Aboard the St. Anne
Primer capítulo de los de "continuará", en el cual el *Team Rocket* consigue que nuestros amigos embarquen en un crucero. Crucero que, para crear tensión, se va a pique. Con nuestros protagonistas y el *Team Rocket* dentro. ¿Conseguirán salvarse?

16.- Pokémon Shipwreck
Episodio en mi opinión especialmente divertido, en el que nuestros amigos y el *Team Rocket* deben aliarse para salvar la vida. Nuevo final de "continuará" cuando nuestros náufragos son atacados por un grupo de *Gyarados*.

17.- Island of the Giant Pokémon
Curioso capítulo en el que nuestros protagonistas y sus pokémon son separados, siendo para estos últimos esto toda una aventura. Por primera vez se subtitula lo que dicen los pokémon, pudiendo por fin entender su particular lenguaje, y descubriendo cosas muy interesantes.

18.- Akapuroko no Kyuujitsu
Nunca emitido en América y por tanto tampoco aquí, su título viene a significar algo así como "Vacaciones en Acapulco", y se decidió prohibirlo porque por lo visto durante el transcurso del mismo *James* se disfraza de chica, y como están en la playa y hay que llevar bañador, pues usa unos senos postizos (podéis ver el resultado en las imágenes adjuntas), y supongo que los enanos mentales de EEUU pensaron que eso podría llevar a sus tiernos infantes a volverse homosexuales o alguna paja mental similar. Dado que en el capítulo 15



también se disfrazaba de chica, sólo puedo pensar que la diferencia está en que en este episodio se le podían ver claramente las tetas sin que pareciese un postizo o disfraz. Como añadido, en este capítulo aparecía la primera *Nastina*, perdiéndonos por tanto el guiño que supone que en el siguiente capítulo aparezca la segunda *Nastina* y éstas acaben juntas al final del siguiente episodio. Además, también aparecía *Gary*.

19.- Tentacool and Tentacruel
Capítulo con mensaje ecologista en el que muchos *Tentacool* y un *Tentacruel* gigante quieren vengarse de los humanos por haber destruido éstos su hogar. Aparece la segunda *Nastina*, quien acaba el episodio arrojada por los aires y yendo a caer justo encima de la primera *Nastina*, y dado que no se emitió el anterior capítulo los espectadores españoles no sabíamos de dónde había salido esta otra *Nastina* y perdiéndonos la posible gracia que este hecho pudiera tener.

20.- The Ghost of Maiden´s Peak
James y *Brock* caen perdidamente enamorados de una misteriosa chica. Hace su aparición el primer tipo de pokémon especial, un pokémon fantasma.

21.- Bye Bye Butterfree
Capítulo tierno donde los haya. Ha llegado la estación del amor para los *Butterfree*, y *Ash* debe liberar al suyo para que pueda encontrar una pareja y tener hijos. Este episodio tiene un final francamente emotivo que seguro hará correr más de una lágrima.

22.- Abra and the Psychic Showdown
Aunque no es de los de final de "continuará", en este episodio se abre una pequeña saga en la que una extraña mujer se lo hace pasar muy mal a nuestros amigos. *Ash* debe conseguir un pokémon fantasma, pues se dice que son los únicos capaces de derrotar a los pokémon psíquicos, que es justo lo que tiene la misteriosa chica, *Sabrina*.

23.- Tower of Terror
Sigue la saga, y *Ash* vive una emocionante aventura en una torre en la que viven tres pokémon fantasma.

24.- Haunter vs. Kadabra
Termina la saga con el enfrentamiento entre el pokémon fantasma que decidió ayudar a *Ash* y el recién evolucionado pokémon psíquico de *Sabrina*. Aunque no es que pueda considerarse un combate "típico"...

25.- Primeape Goes Bananas
Agobiado porque el *Profesor Oak* le dice que *Gary* le lleva mucha ventaja, *Ash* intenta como loco conseguir todos los pokémon que puede. Sin embargo, la aparición de un *Mankey* que posteriormente evoluciona a *Primeape* le hace ver que la cosa no es tan sencilla.

26.- Pokémon Scent-sation
En una ciudad donde el perfume parece serlo todo, los comentarios de *Ash* acerca de la inutilidad de estas sustancias no caen nada bien, especialmente a *Erica*, la líder del gimnasio local.

27.- Hypno´s Naptime
Nuestros amigos llegan a una ciudad afligida por el dolor: Los niños están desapareciendo. Pero, tras unas investigaciones y con la ayuda de la agente *Mara*, pronto descubren la causa. Ahora sólo tiene que solucionar el problema, ¿podrán conseguirlo?

28.- Pokémon Fashion Flash
Capítulo de moda, en el que un misterioso centro Salón Rocké ofrece mejorar el aspecto de los pokémon gracias la moda. En este episodio es en el que *Brock* consigue su *Vulpix*, a mi parecer el pokémon más encantador de todos, y además es el primer capítulo en el que el *Team Rocket* cambia su lema (ver la Fashion Version en el CD).

29.- The Punchy Pokémon
A petición de una hermosa chica que ve cómo su padre está obsesionado con un torneo para pokémon luchadores, *Ash* y compañía deciden participar para intentar ayudar.

30.- Sparks Fly for Magnemite
Nuestros amigos llegan a una apestosa y polucionada ciudad, descubriéndose que unos *Grimer* dirigidos por un *Muk* son los causantes. Ahora sólo queda resolver el problema, ¿lo conseguirán?

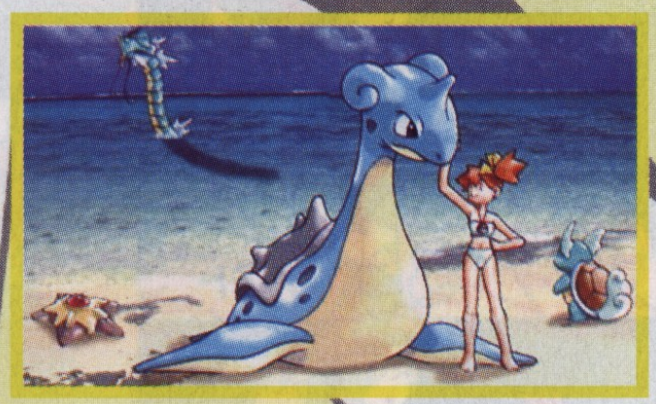
31.- Dig Those Digletts
Un grupo de *Digletts* está interrumpiendo y saboteando una importante destrucción, razón por la cual se decide contratar a entrenadores pokémon para que acaben con la amenaza. Acuden un buen número (*Gary* entre ellos, para fastidio de *Ash*), pero algo extraño ocurre: ningún pokémon sale de los pokéballs. ¿Qué misterio encierra este hecho y cuál es la causa? En este capítulo *Ekans* y *Koffing* evolucionan a *Arbok* y *Weezing*.

32.- The Ninja Poké-Showdown
En este episodio *Ash* se enfrenta a un líder de gimnasio ninja, y se demuestra que el *Psyduck* de *Misty* sirve para algo.

33.- The Falme Pokémon-athon
Nuestros amigos participan en una carrera pokémon invitados por una chica llamada *Laura*, cuyo tramposo rival contrata al *Team Rocket* para asegurar su victoria, ¿conseguirá su propósito?

34.- The Kangaskhan Kid
En una zona de safari, nuestros protagonistas se encuentran con un curioso chico que parece haber sido criado por unos pokémon llamados *Kangaskhan*.

35.- Miniryuu no Densetsu
Otro de los episodios nunca emitidos. Su título sería algo así como "La leyenda de Miniryuu (*Dratini* en la versión occidental)", y al parecer la causa de su prohibición es que contenía muchas escenas violentas.



36.- The bridge Bike Gang
A nuestros amigos les encomiendan una misión de salvamento, durante la cual tienen que atravesar un puente. Pero una banda de gamberros les dificulta el paso. Como añadido, la banda conoce al *Team Rocket*, conociéndose así un capítulo de su misterioso pasado.

37.- Ditto´s Mysterious Mansion
Nuestro grupo se encuentra con una extraña chica llamada *Duplica* cuyo sueño es tener un espectáculo de imitación de pokémon ayudada por su pokémon, *Ditto*, quien puede imitar no sólo las formas de los pokémon sino también sus ataques y poderes. Como curiosidad añadida, en este capítulo nuestros amigos se disfrazan de *Team Rocket*.

38.- Den'nou Senshi-Porygon
Y he aquí el tristemente conocido episodio de la epilepsia. Su título vendría a ser algo así como "El guerrero computerizado *Poligon*" y es evidente el porqué no se ha emitido en ningún sitio. En el CD, en una de las páginas web, tenéis un par de vídeos de este capítulo (tranquilos, ninguno es el de "la escena" en cuestión).

39.- Pikachu´s Goodbye
Pikachu se encuentra con un montón de *Pikachus* salvajes en un bosque, y *Ash* piensa que quizá su *Pikachu* sería más feliz viviendo libre en compañía de sus iguales. ¿Se separarán finalmente *Ash* y *Pikachu*?

40.- The Battling Eevee Brothers
Episodio en el que, tras devolver nuestros amigos un *Eevee* extraviado (uno de los pocos pokémon capaces de hacerle sombra a *Vulpix* en cuestión de encanto), de nuevo tenemos los dilemas de las evoluciones de pokémon.

41.- Wake Up, Snorlax
Nuestros amigos llegan a un lugar en el que no queda nada de comida. La causa, el río se ha secado. Investigando un poco descubren que la causa es un *Snorlax*, un pokémon enorme, que se ha dormido bloqueando el transcurso del río. El problema es que los *Snorlax* pasan casi toda su vida durmiendo y no son nada fáciles de despertar...

42.- Showdown at Dark City
Ash y compañía llegan a una ciudad en la que dos gimnasios luchan continuamente entre sí para ver quién consigue el reconocimiento de la liga pokémon y lograr así ser oficial, lo que ha llevado a que la gente esté hartos de ellos y sus combates, y por ende de los entrenadores pokémon, cosa que, causalmente, son *Ash* y sus amigos.

43.- The March of the Exeggutor Squad
En este capítulo *Misty* ayuda a un mago fracasado llamado *Melvin* que posteriormente intenta hipnotizar con su *Exeggutor* a la gente para así conseguir al fin triunfar. En este episodio *Charmander* evoluciona a *Charmaleon*.

44.- The Problem with Paras
Una curandera pokémon necesita que su *Paras* evolucione a *Parasect* para poder utilizar el hongo que estos últimos poseen en su lomo en una poción que ayudaría a todos los pokémon, por lo que nuestros amigos tratan de ayudarle haciendo que sus pokémon pierdan adrede. El problema es que el *Paras* en cuestión es un auténtico desastre. Sin embargo, *Meowth* se enamora de la curandera, lo que cambia el curso de los acontecimientos...

45.- The Song of Jigglypuff!
En este episodio nuestros amigos tratan de enseñar a cantar a un *Jigglypuff*, un pokémon cuya canción puede dormir a cualquiera que la escuche.

46.- Attack of the Prehistoric Pokémon
En una excavación arqueológica se descubre que los *Aerodactyl*, pokémon que se creían extinguidos, podrían no estarlo, ya que aparece uno, que además captura a *Ash*. En este capítulo

Charmaleon evoluciona a *Charizard*.

47.- A Chansey Operation
En este capítulo *Pikachu* se atraganta, y como el centro pokémon más cercano está a mucha distancia, *Ash* lo lleva a un hospital para humanos. Mientras están en dicho hospital, tiene lugar un accidente en el que resultan heridos muchos pokémon, que son llevados al hospital. *Ash* y sus amigos pasan así a ser enfermeros de urgencia, y el *Team Rocket* también.

48.- Holy Matrimony
Nuestros amigos descubren en este episodio muchas cosas sobre el pasado de *James*, y es que debe casarse en menos de 24 horas si quiere heredar la maravillosa fortuna de sus padres, recientemente muertos y que pusieron esa condición para que *James* heredase.

49.- So Near, Yet So Farfetch´d
A *Misty* le quitan todos sus pokémon, y nuestros protagonistas deben recuperarlos.

50.- Who Gets to Keeop Togepi?
El huevo que nuestros amigos consiguieron al final del capítulo de los pokémon prehistóricos está a punto de eclosionar. El *Team Rocket* interviene, y *Ash* y *Meowth* se disputan la custodia del recién nacido *Togepi*. ¿Quién será su dueño final?

51.- Bulbasaur´s Mysterious Garden
La naturaleza llama a los *Bulbasaur* a un misterioso jardín donde, cuenta la leyenda, éstos evolucionan a *Ivisaur*. Por supuesto, tanto nuestros amigos como el *Team Rocket* se cuelan en el jardín, observando la ceremonia de evolución y, más importante, la negativa de *Bulbasaur* a hacerlo. ¿Por qué?

52 y 53.-
Estos dos episodios tampoco han sido emitidos. Sin embargo, hemos encontrado dos posibles versiones de sus títulos. Como no tenemos manera de saber cuál es el real, los pondremos los dos: Una primera versión dice que se llaman *Princess vs. Princess* y *The Purr-fect Hero* respectivamente, mientras que otra versión nos cuenta que se titulan *Combate en el Festival* y *El día de los Chicos*. Investigando un poco podría ser que los dos primeros sean títulos de capítulos emitidos en USA y no aquí y los otros dos los rechazados, o podrían ser 4 capítulos no emitidos, o podrían ser distintas traducciones para un mismo título en japonés, pero no tenemos manera de saberlo. En cualquier caso, lo que parece claro es que no se emitieron porque contenían numerosas referencias a la cultura oriental y suponía mucho problema traducirlos y adaptarlos, amén de correr el riesgo de que su sagrada cultura yankee se viera contaminada con otras culturas, máxime si, como la nipona, es mucho más antigua y rica que la suya.

54.- The case of the K-9 Caper
La policía tiene una división especial de *Growlithe* especialmente adiestrados para ayudarles a capturar malhechores, pero una genial idea del *Team Rocket* pone en peligro esta unidad, así como la posesión de los pokémon de nuestros amigos.

55.- Pokémon Paparazzi
En este capítulo aparece *Todd*, un fotógrafo pokémon (¿será un guiño al videojuego en el que simplemente tienes que fotografiar distintos pokémon?) que acompañará a nuestros protagonistas durante más de un capítulo.

56.- The Ultimate Test
Ash decide realizar el examen de ingreso en la liga pokémon, para lo cual debe responder a unas cuantas preguntas y enfrentarse al examinador con unos pokémon al azar que no son los suyos (y que resultan ser un *Weezing*, un *Arbok* y un *Meowth*, para desesperación del *Team Rocket*, quien, por cierto, también participa en el examen (¿acaso lo dudábais?).

57.- The Breeding Center Secret
Un prometedor centro de asesoramiento pokémon resulta esconder un terrible secreto al estar en realidad dirigido por *Butch* y *Cassidy*, otro *Team Rocket* rival del de *Jessie* y *James*.

Y este es el último episodio emitido en España por el canal Fox Kids (lo cual hace pensar que Tele5 también cortará ahí). Recordemos que han sido pues 52 los episodios emitidos, aunque el tremendo éxito que está teniendo y seguro tendrá no nos hace sino pensar que en breve se traerán muchos más, porque... ¿Qué hay de la liga pokémon? ¿Conseguirá *Ash* ser "el mejor que habrá

jamás" tal y como reza la canción del principio? ¿Y *Gary* y los demás entrenadores de Pueblo Paleta, no tienen nada que decir al respecto? Sí, amigos, hay mucho más todavía, casi lo más emocionante, de hecho, pues aparte de muchas aventuras y personajes tiene que llegar la liga pokémon. Vamos a presentaros los capítulos que quedan por venir, adelantando lo poco que hayamos podido averiguar sobre cada uno (dado que teníamos muy poca información, algunas cosas son suposiciones basadas en referencias que hemos visto por internet y quizá cometamos algún error, aunque creemos que todo es correcto (de todas formas, seguimos dando los títulos americanos; en una de las páginas web del CD aparecen unos títulos que podrían ser traducciones del original japonés, se recomienda mirar dicha página por si acaso)).

58.- Riddle Me This
Aparece un personaje llamado *Blaine*, quien se enfrenta con *Ash*.

59.- Volcanic Panic
Ash tiene su enfrentamiento definitivo con *Blaine*.

60.- Beach Blank-Out Blastoise
Todo hace suponer que en este episodio se tratará la evolución de *Squirtle* a *Wartortle*.

61.- The Misty Mermaid
Misty se convierte en algo así como una Princesa Sirena.

62.- Clefairy Tales
En este episodio, además de seguir dejando caer que podría haber pokémon del espacio exterior, al parecer *Clefairy* se enfrenta a *Jigglypuff*.

63.- The Battle of the Badge

Ash consigue su última medalla. Al parecer en combate con la propia organización del *Team Rocket*. Parece ser que también interviene *Gary*, quien se enfrenta a *Giovanni* (el jefe de los malos).

64.- It's Mr. Mimie Time
Aparece un circo pokémon

65.- Showdown at the Poke Corral
Gary sigue haciendo acto de presencia.

66.- The Evolution Solution
Evolución de *Slowpoke* a *Slowbro* y también interviene *Giovanni*.

67.- The Pi-Kahuna
Cuenta la leyenda de un *Pikachu* surfista.

68.- Make Room for Gloom
Gloom se enfrenta al *Team Rocket*.

69.- Lights, Camera, Quacktion!
Una película pokémon.

70.- Go West, Young Meowth
Al parecer en este episodio se revela por qué *Meowth* puede hablar. Además, *Meowth* se enfrenta a *Persian*.

71.- To Master the Onixpected
Aparece un *Onix* gigante.

72.- The Ancient Puzzle of Pokemopolis
Después de tanto tiempo... ¡*Ash* contra *Brock*!

73.- Bad to the Bone

74.- All Fired Up
Se acerca la hora de la liga pokémon

75.- Round One - Begin!
Finalmente... ¡la liga pokémon! *Ash* se enfrenta a alguien llamado *Mandy*, al parecer en el agua.

76.- Fire and Ice
Ash se enfrenta a alguien llamado *Pete Pebbleman*.

77.- Fourth Round Rumble
Ash se enfrenta a alguien llamado *Jeannette Fisher*.

78.- A Friend In Deed
Ash hace un nuevo amigo, *Richie* (seguramente *Hiroshi* en el original), con quien se enfrenta al *Team Rocket*.

79.- Friend or Foe Alike
Ash debe enfrentarse a su nuevo amigo, *Richie*.

80.- Friends to the End
Richie se enfrenta a alguien llamado *Asunta*. Ya que en este episodio termina la liga pokémon, ¿significa esto que *Ash* perdió su combate y por tanto no gana la liga pokémon?

81.- Pallet Party Panic
Presumiblemente un nuevo punto de partida, similar a su modo a un capítulo uno. En este episodio *Pidgeotto* evoluciona a *Pidgeot*.

A partir de aquí no tenemos confirmación de los títulos, así que puede que no se correspondan a los reales, tampoco hemos podido conseguir ningún dato sobre el contenido, por lo que pondremos simplemente los títulos, sin elucubrar acerca de su trama. Lo sentimos pero no hemos podido averiguar más.

82.- Scare in the Air
83.- Pokeball Peril
84.- The Lost Lapras
85.- Fit to be Tide
86.- Pikachu Re-volts
87.- The Crystal Onix
88.- In the Pink
89.- Shell Shock
90.- Dance! Pokemon Showboat
91.- Adieu, Psyduck! Hello, Golduck?
92.- Nurse Sailing Raging Waves
93.- Navel Island! Battle on Snow Mountain
94.- Snorlax Panic!
95.- Phantom Ship Phantom Pokemon
96.- Meowth's Island
97.- Scyther Be Soldier
98.- Pokemon in Southern Islands
99.- Lorelei of the Elite Four, Ice Duel!
100.- Nidoran's Love Story
101.- Magnemite in Vast Plains
102.- Phantom of the Underpass
103.- Citron Gym! Type Battle: 3 vs. 3!
104.- Pikachu Versus Meowth
105.- Charizard! I Choose You!
106.- Squirtle Versus Wartotle
107.- Snorlax's Power
108.- Tag Match! the Last Gym!
109.- Magikarp! The True Secret
110.- Poliwag and Misty
111.- Winner's Cap! 6 vs. 6
112.- Final Battle! Dragonite and Ujou!
113.- Goodbye Lapras
114.- Electrode's Tremendous Blast!
115.- Return to Pallet Town
116.- Rival Confrontation! Ash vs. Gary!
117.- Wakaba Town, Where the Wind Blows
118.- Rookie's Chikorita
119.- Collide! Herakuroso vs. Pinsir
120.- Donfuyan Valley
121.- Hoho and the Mysterious Forest!
122.- Kireihana's Battle Dancing!
123.- Itomaru! The Ultimate Detective Job
124.- Snubble's Magnificent Life
125.- Odoshishi! Forest of Illusions.
126.- Stubborn Chikorita!
127.- Nuo and the GS Ball
128.- Rediba's Flute
129.- Hapinasu's Happy Nurse
130.- Pokemon School and Bellsprout's Tower
131.- Showdown at Kikuyu Gym!
132.- Crybaby Marrill
133.- Pasture! Otachi & Togepi!

Y hasta aquí hemos podido averiguar, no os perdáis el título del capítulo 116, que hace suponer que en él *Ash* y *Gary*, los dos rivales, se enfrentarán. En cuanto tengamos más información os la facilitaremos, no os preocupéis. Por último, decir que también hay una serie de capítulos especiales fuera de numeración, a saber:

- Holiday Hi-Jynx
- Snow Way Out
- Snow Play
- Pikachu's Forest
- Yadokingu's Day

Eso es todo, ya digo, en cuanto tengamos más información os la facilitaremos.

Aquí tendría que venir el comentario de las películas, y después la ficha de personajes (tanto los que ya han aparecido como los que todavía no), y luego el listado de los distintos pokémon, los cambios de nombres entre los pokémon orientales y los occidentales, nuevas curiosidades...

Pero me temo que nos hemos quedado sin espacio, por lo que continuaremos este reportaje en el próximo número. Ahora os dejamos con la comparativa entre las distintas versiones del lema del *Team Rocket*.

Matsuyama

Bien, vamos pues con la comparativa. Sin duda todos conocéis el lema que el *Team Rocket* siempre suele decir a modo de presentación. Ahora bien, ¿no sentís curiosidad por saber cómo es en otros idiomas? O, más aún, ¿no queréis saber si está bien traducido o no con respecto al original? Bien, pues para eso estamos aquí, para ofreceros las distintas versiones para que podáis comparar (y recordad que en el CD tenéis el mismo trozo de capítulo en sus versiones japonesa, inglesa y española para que podáis comparar también a los dobladores).
Recordaros únicamente que las dos primeras frases no siempre se dicen, simplemente se han cogido las que con más frecuencia se utilizan, pero el lema en sí empieza en lo que sería la tercera línea. Suponemos que no hace falta indicar con un *Jessie* o un *James* quién dice cada frase, ¿verdad?

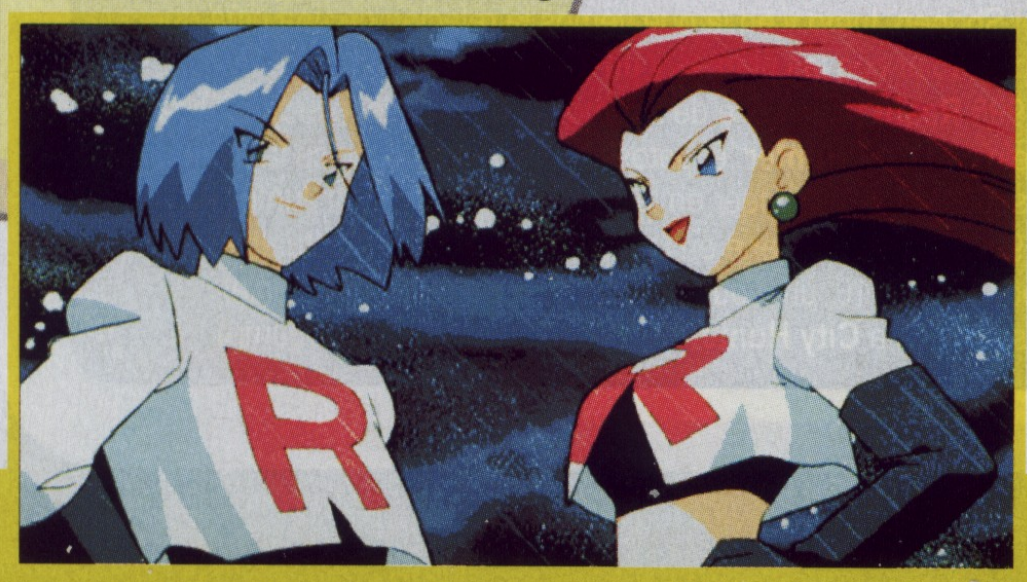
En primer lugar vamos a recordar la **Versión Española**, ya que es de la que partiremos y conviene tenerla fresca:

¿Queréis problemas?
Pues escuchad nuestro lema
Para proteger al mundo de la devastación
Para unir a todos los pueblos en una sola nación
Para denunciar a los enemigos de la verdad y el amor
Para extender nuestro poder más allá del espacio exterior
¡Jessie!
¡James!
El Team Rocket despega a la velocidad de la luz
Rendíos ahora o preparáos para luchar
¡Miauz! ¡Bien dicho!

Ambas son tremendamente parecidas, ¿verdad? Esto se debe a que las dos vienen de la **Versión Inglesa**, que es la siguiente:

Prepare for trouble...
And make it double...
To protect the world from devastation!
To unite all peoples within our nation!
To denounce the evils of truth and love,
To extend our reach to the stars above!
Jessie!
James!
Team Rocket! Blast off at the speed of light!
Surrender now, or prepare to fight!
Meowth! That's Right! Nanda kanda to kikare tara

Pero entonces nos surge la duda, y es que vale, las versiones hispanas están relativamente bien traducidas de la inglesa pero... ¿y la versión inglesa? Yo no sé japonés, así que no sé si está bien adaptada o no. Bueno, pues tranquilos que precisamente para eso en **Minami** hemos buscado un traductor que nos hiciera el favorcillo, resultando que lo que realmente dicen en la versión original es más o menos:



Y para no dar un salto muy gordo, vamos con la **Versión Mexicana**, que parece ser que es el doblaje que ha llegado a casi toda Latinoamérica (desgraciadamente, es la versión que más incompleta nos ha llegado, pero sirve para hacerse una idea):

Para proteger al mundo de la devastación
Para unir a los pueblos de nuestra nación
Para denunciar los males de la verdad y el amor
Para extender nuestro reino hasta las estrellas
¡Jessie!
¡Jame-me-mes!
El equipo Rocket viajando a la velocidad de la luz
Rindanse ahora o prepárense para luchar

Versión que, a su vez, debe venir de la **Versión Original Japonesa**, que reza lo siguiente:

Nanda kanda to kikare tara
Kotaete ageru ga yo no nasake
Sekai no hakai o fusegu tame
Sekai no heiwa o mamoru tame
Ai to shinjitsu no aku o tsuranuku
Lovely charmy na kataki yaku
Musashi!
Kojiro!
Ginga o kakeru Rocket dan no futari ni wa
White hole, shiroi ashita ga matteruze
Nya-nte na!

Quien ha aceptado una pregunta
Debe contestarla
Para prevenir la devastación universal
Para mantener la paz universal
Llevamos a cabo un malvado plan de amor y verdad
Somos los adorables y encantadores villanos
¡Musashi!
¡Kojiro!
Nosotros el equipo Rocket viajamos a cualquier estrella en la Galaxia y...
Un agujero blanco, un blanco futuro nos espera
¡Correcto!

Como era de suponer, en una revista como la que estáis leyendo (porque, aparte de ver los dibujitos, la leéis, ¿verdad?), en la que tenemos secciones para varios autores, no podíamos olvidarnos del gran *Tsukasa Hojo*, uno de los mejores mangakas que han llegado a nuestras tierras (aunque por desgracia fue con una pésima edición) y que tiene más de una gran obra en su haber, cosa que no todos pueden decir. Ya que si por una cosa se destaca este autor, aparte de un excelente dibujo y unos guiones llenos de humor, es por su continuo esfuerzo por superarse y no dormirse en los laureles ni intentar exprimir hasta la saciedad su obra cumbre, **City Hunter** (hasta la fecha). Bien hasta aquí ha llegado esta pequeña presentación, os dejo con...

TSUKASA HOJO

Nacido el 5 de mayo de 1959 en Kokura, provincia de Fukuoka, (en la isla de Kyushu, al sur de Japón), en 1977 se matriculó en la Escuela Industrial de Arte, donde estudió arte y diseño, y se graduó en 1981. Dos años después de empezar la carrera participa y queda segundo en el premio *Osamu Tezuka* con el manga de aventuras "**Space Angel**", una obra corta de 31 páginas que le abre las puertas de la Shueisha para convertirse en profesional. Más tarde, en abril de 1980, *Tsukasa* realiza su primer trabajo como mangaka para la revista Shonen Jump, la obra en cuestión es un historia corta en forma de comedia estudiantil titulada "**Ore wa Otoko da!**" (¡Yo soy un hombre!). A ésta le siguió otra obra corta para la misma publicación que tuvo por título "**Third Deka**" y que era de aventuras policíacas. Finalmente en 1981 empezaría a publicar "**Cat's Eye**" (su primer éxito), que se alargaría hasta 1985, y contó con un anime que fue emitido en nuestro país de la mano de Antena3. En 1982 publicó "**Space Angel**" en el Shonen jump. Antes de empezar a realizar **City Hunter** (1985), el *Sr. Hojo* hizo dos historias cortas de **CH** que se puede decir que son una especie de episodios pilotos para ver la aceptación que tendría la obra entre el público. La primera historia se titula "**City Hunter XYZ**", es de 1983 y se publicó en el Shonen Jump; mientras que la segunda tiene por título "**City Hunter - Double Edge**", es de 1984 y fue publicada en la Fresh Jump. Mientras hacía **CH** y después de terminarla, *Tsukasa* ha ido haciendo diversas obras cortas: "**Nekoman Maokawari**" (1986), "**Splash!**" (1987), "**Tenshi no Okurimono**" (1988) y "**Driver taxi**" (1990). Aparte, en 1993 publicó una historia titulada "**Sakura no Hana sakuro**" que consta de dos tomos y en 1994 "**Komorebi no motode**" de tres tomos. Las obras cortas de *Tsukasa* están recopiladas en tomos. Más tarde, en 1995, publicó "**Rash!**", un manga de dos tomos y un dibujo soberbio. Después de éste, el *Sr. Hojo* ha empezado otra obra llamada **F. Compo** (la `f´ es de *family*), un manga que garantiza horas y horas de diversión (y, cómo no, tiene un dibujo soberbio) y que en el momento de escribir estas líneas lleva 10 tankoubons publicados.

Y hasta aquí hemos llegado con esta primera entrega sobre este prolífico mangaka. Si tenéis alguna duda o información que pueda emplear en la sección, no tenéis más que decírmelo.

Bien, pues nada más, hasta la próxima. Cuidarsus.

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mixmail.com

☞1979 **Space Angel** (segundo clasificado en el premio *Osamu Tezuka*)
☞1980 **Ore wa otoko da!** (primera publicación a nivel profesional para la Shonen Jump)
☞ 1981 **Third Deka** (único manga publicado hasta la fecha en el que colabora con otro autor Shonen Jump)
☞1981 **Cat's Eye** (episodio piloto de este manga gracias al cual se consagra en la Shueisha, se publica en el Shonen Jump)
☞1981-1984 **Cat's Eye** (primer gran manga de este autor y el que le reporta el reconocimiento por parte del público, se recopiló en un total de 18 tankoubons, publicado en el Shonen Jump)
☞1982 **Space Angel** (se publica por primera vez la obra que le abrió las puertas, cómo no, en las páginas del Shonen Jump)
☞1983 **City Hunter XYZ** (primer episodio piloto de la obra magna de *Tsukasa* con una pequeña aparición de *Hitomi* y *Toshio*, vio la luz en las páginas del Shonen Jump)
☞1984 **City Hunter Double Edge** (segundo episodio piloto y primera publicación que no hace para la Shonen, se publicó en el Fresh Jump)
☞1985 **Cat's Eye Koigokuro Tatabi Kanketsuhen** (Shonen Jump)
☞1985-1991 **City Hunter** (empieza la serialización de su mejor y más conocida obra hasta la fecha, de la que se han recopilado un total de 35 tomos y que ha narrado sus aventuras en el Shonen J.)
☞1986 **Neko mamma okawari** (obra corta de corte serio y romántico en que la chica es en realidad una gata, publicada en el Shonen J.)
☞1987 **Splash!** (4 historias cortas de 6 u 8 páginas en las que el amor es el tema en común, se publicó en el Shonen Jump y también se puede ver a todo color en el **Tsukasa Hojo Illustration**)
☞1988 **Tenshi no okurimono** (historia corta de temática romántica en que una pareja, predestinada, se une gracias a la intervención de un ángel, publicada en el Shonen Jump, para variar)
☞1990 **Taxi driver** (la mejor historia corta de este autor en la que mezcla amor y fantasía, los protagonistas son un vampiro taxista y *Nagisa* (la *idol* de **City Hunter**, que ahora tiene 18 años), Shonen J.)
☞1993 **Sakura no hana saku koro** (más conocida por su título inglés, **Melody of Jenny**, en el que vemos el Japón de la II Guerra Mundial, historias sencillas y tiernas que se editaron en el Shonen J.)
☞1994 **Komorebi no motode** (mini serie de 3 volúmenes publicada en el Shonen Jump y en la que vemos la relación de una niña que puede hablar con las plantas y un niño)
☞1995 **Rash!** (mini serie de 2 tomos en la que se intercambiaban los papeles de **City Hunter**, el patoso es el chico y la chica la aventurera, por supuesto se pudo leer en las páginas del Shonen Jump)
☞1997 **F. Compo** (serie en la que está trabajando actualmente y que va por el tomo 10, un dibujo maravilloso y una historia genial, ¿desbancará a **City Hunter**? Se publica en el Shonen Jump)

Todo lo que siempre buscaste,
en una sola revista

STREET FIGHTER

RIBON

Volvemos a encontrarnos en esta sección Shojo, y para cumplir con esta entrega (es que con las navidades no he tenido mucho tiempo) hablaré de la revista que es más importante para mí, con la que comencé, y con la que sigo, revista a la que estoy suscrito junto a otra gente gracias a una librería de Barcelona. **Ribon** es una revista mensual editada por *Shueisha* y dirigida a chicas de entre 10 y 13 años (si supieran que yo me la compro -_-UU). Es un tocho de 500 páginas y, una de las mejores cosas que ofrece, es que lleva siempre chorraditas de regalo (pegatinas, kleenex, cajitas, libretitas, etc) sobre sus series. Otra de las razones por la que es conocida aquí es porque es la revista donde ha publicado sus obras *Wataru Yoshizumi*, de quien se serializa en estos momentos su última obra larga, **Mint na bokura**. Aparte de los correspondientes mangas, la revista lleva un horóscopo, el correo y todas esas cosas típicas, además de los concursos y pósters. Lo bueno de tener la **Ribon** u otra revista es que nunca te pierdes las páginas a color, que casi siempre se obvian en los tankoubons, y que puedes seguir las series mes a mes (la revista llega con un retraso de medio mes con respecto a su salida en Japón) y ilustraciones (las portadillas y tal). Hagamos un repaso a lo que se ha publicado en esta revista. Aparte de lo que ya he dicho, muchas otras obras importantes han salido de la **Ribon**. Una de sus autoras más importantes es *Miho Obana* (**Kodomo no omocha** (la tenéis comentado a fondo en el número anterior), quien actualmente está publicando **Partner**, un manga algo surrealista. *Ai Yazawa* publicó algunas obras aquí, pero desde no hace mucho publica en una revista más adulta de esta misma editorial, la *Cookie*. **Akazukin Chacha** de *Min Ayahana* lleva mucho tiempo en la brecha, es la hilarante historia de una aprendiz de bruja. Por sus páginas pasó también **Fancy Lala**, la versión anime de la cual contó con los diseños de *Akemi Takada*. Otras autoras a destacar son *Arina Tanemura* (que me ha cautivado con **Kamikaze Kaitô Jeanne**, serie de la que ya hablé en un número anterior) y *Megumi Mezusawa*. Actualmente, aparte de **Mint na bokura**, **Partner** y **KKJ**, triunfa **GALS!** de *Hana Fujiime*, una obra bastante alocada. Hay dos ediciones anexas a **Ribon**, la *Ribon bikkuri* (algo así como: ¡sorpresa!) y la *Ribon original*. Cuando tenga más información de ellas os las comentaré. Para finalizar, deciros que si tenéis oportunidad de pillar la revista, lo hagáis, no es muy difícil conseguir por internet la sinopsis mes a mes de las series mas importantes de la **Ribon**, y tampoco sale muy cara.

Y eso es todo por este mes, el que viene volveré con nuevas e interesantes propuestas (o eso intentaré). ¡Hasta la próxima!

Mak
tabris@retemail.es

SUKI DAKARA SUKI

El último proyecto de CLAMP con dibujo de Mick Nekoi es un típico shojo de relación alumna profesor, con unos personajes bastante curiosos

Sin el virtuosismo de **X**, la comercialidad de **Card Captor Sakura**, ni el minimalismo de **CLOVER**, llega este nuevo manga de gente más o menos normal en situaciones relativamente normales. No se acaba el mundo, ni nadie se transforma o tiene poderes pero, desde luego, se pasa un buen rato leyendo las cosas que pasan a *Hinata*, una niña más bien rarita, y a su querido profesor *Asou*.

Este manga se empezó a publicar en el número de enero del año pasado de la revista Mistery DX de la editorial Kadokawa Shoten, y en el primer tomo recopilatorio encontramos el material publicado hasta mayo. La serie continúa en publicación.

La cosa va de que *Hinata Asahi* es una niña de primero de secundaria muy social, pelo corto, inocente y un poco la hermana pequeña de todas. Curiosamente, vive sola en su casa con dos osos de peluche a los que habla, da de comer, etc. Y un día se muda un vecino a la casa de al lado, *Shiro Asou*, un hombre que es bastante educado con ella, aunque también muy frío. Poco después descubrirá que ése es su nuevo profesor de química.

A *Hinata* cada vez le gustan más los pequeños encuentros con el profesor *Asou*, y por primera vez le gusta una persona de un modo especial. La verdad es que *Asou* también es muy popular entre las compañeras de *Hinata*, que siempre intentan hablar con él al acabar la clase. Y luego están las amigas de *Hinata*: *Touko*, muy madura, de pelo largo y liso, una chica que parece que oculta alguna experiencia; y la otra es *Emi*, de pelo rizado, marisabidilla y dicharachera. Ambas están de acuerdo en que *Hinata* debería controlar su "relación" con el profesor, pero ella ni siquiera se plantea hacerlo, ya que hace siempre lo que le parece más natural. Y, como en este momento le gusta *Asou*, lo natural es que intente estar el mayor tiempo posible con él.

Ese empeño de *Hinata* de estar con su profesor hará que acaben encontrando a un conocido de *Asou*, *Tomoaki Namiya*, un chico con un aspecto menos formal que *Asou*, pero igualmente elegante. *Hinata* pasará un rato hablando con él, que incluso le dirá que es escritor pornográfico (también le explicará el significado de la palabra ^_^;); algo que *Asou* se incomodará al saber. Pero parece preocupado por algo más, *Namiya* es un tipo bastante misterioso y es posible que ambos tengan un oscuro pasado…

Un poco extraño para un shojo manga aparentemente tan convencional, ¿no? Al ser de *CLAMP*, no podíamos esperar menos. La narrativa es la típica "todo es muy bonito" de shojo manga, y no nos daríamos cuenta de que el guión es de *Nanase Ohkawa* si no fuera por ciertos retorcidos detalles que la delatan. Los personajes tienen carisma y están muy bien definidos desde el primer momento, sin ser estereotipos muy explotados, aunque se puede discutir el parecido entre el trío de amigas y las protagonistas de **Magic Knight Rayearth**, y también la similitud entre *Asou* y *Kazuhiko*, el de **CLOVER**.

Y, hablando de las pintas de los personajes, que sepáis que tienen unas narices que parecen un poco raras al principio, pero esta nueva idea de *Mick Nekoi* (la misma dibujante de **Watashi no Suki na Hito** y **Wish**) dejaréis de notarla en muy poco tiempo, lo que demuestra que es una buena y discreta innovación. Se puede notar, en ésta como en el resto de las obras de *CLAMP* en las que ha dibujado, un menor dinamismo en los personajes que en los de **Mokona Apapa**, pero a cada una lo suyo, porque las historias destinadas a esta artista invitan más al costumbrismo que a la espectacularidad (excepto **Wish**, que es un poco fantasiosa). Por lo demás, todo tiene pinta de shojo convencional, porque incluso la composición de página es bastante tradicional.

En general, un manga bien hecho y mucho más estándar que otros de la misma casa. Gustará a cualquiera que aprecie una historia bien contada sobre colegios de chicas, y los pequeños detalles escabrosos que se incluyen pueden iniciar a alguno en la lectura de mayores marcianadas de las mismas autoras. Que así sea.

Karawapo
karawapo@arquired.es

ORION

Orion en un manga que tiene fama de raro, de incomprensible, o simple y llanamente de "rollo". Vale, os demostraré que eso no es cierto, y que en realidad **Orion** es muy sencillo.
Empecemos por aceptar que a *Shirow* le encantan los guiones complicados y que también le gusta aderezar sus historias con miles de detalles triviales. Aun así, el meollo de la historia es sumamente sencillo, y se limita a una historia sobre el equilibrio, la dualidad o, como les gusta a los orientales, a una pura cuestión del *Ying* y el *Yang*.
Parte de esa mala fama puede explicarse por un desafortunado cúmulo de detalles. La versión Española de **Orion** editada por Planeta se hizo a partir de la versión estadounidense. Esa versión tiene una excelente traducción del original, que corrió a cargo de *Toren Smith* (jefazo de Studio Proteus y uno de los mayores conocedores de la obra de *Shirow* en los USA). Así pues, la versión editada aquí es una traducción de una traducción, y digamos que una traducción "correcta" aunque no excesivamente buena a decir verdad.
Otro detalle fue la desaparición de las notas explicativas que acompañaban a cada parte de la historia. Aquí se tradujeron las notas de la primera parte, pero las restantes fueron eliminadas. Eso en sí tampoco es tan importante como pudiera parecer ya que algunas ediciones japonesas tampoco las incluyen, pero dice poco a favor de Planeta ya que esas notas aparecen íntegras en la versión en la que se basaron. Posteriormente aparecieron notas adicionales así como un pequeño diccionario de términos que se publicó como parte del **Hypernotes**.
Aun con todos esos supuestos defectos, la historia en sí en sumamente sencilla y fácil de entender. Hay una facción que pretende eliminar el mal de su sociedad, el "Mal Karma" si lo preferís, mediante una obra de ingeniería mágica. ¿Qué tiene la idea de malo?, pensareis muchos. El problema viene de la concepción oriental sobre el bien y el mal como dualidades. Si os fijáis en el símbolo del *Ying-Yang* veréis que ambas partes de la dualidad están entrelazadas y que cada una de ellas tiene en su interior un pequeño circulo del color opuesto, simbolizando que dentro del bien existe potencialmente el mal, y viceversa.

En realidad, el concepto de *Ying-Yang* es mucho más amplio, y simboliza las dualidades que existen en la naturaleza y en el orden del universo. El hombre y la mujer, el día y la noche, el frío y el calor... La filosofía y las religiones orientales son diferentes en esto a las occidentales. Para ellos no es una cuestión de "bueno y malo", o de "blanco y negro", sino que ellos creen en la existencia de una infinita gama de graduaciones entre un polo y el otro. También implica que las dualidades no son sólo dos opuestos unidos, sino más bien que las dualidades son polos opuestos de una misma realidad.
Partiendo de esa base, vemos que no es posible en realidad eliminar el mal simplemente, ya que éste existe como parte del bien. De la misma forma que no podemos partir por la mitad un imán y quedarnos sólo con un polo positivo o negativo.
Vemos que **Orion** es una reflexión sobre los peligros de las visiones recortadas de los problemas y del uso abusivo de una tecnología sin conocer plenamente las consecuencias que puedan generar nuestros actos.
Con esa base, *Shirow* añade una serie de personajes opuestos. La alocada *Seska* y el serio *Ronnel*, el maestro *Fuzen* y el *Doctor Hebime*, y desde luego la más evidente de las dualidades: El Dios *Susano*, deidad guerrera y destructiva, y la princesa *Kusinata* que simboliza la paz y la creación. A eso le añade un montón de parafernalia con psicociencias y otros adornos, pero básicamente la historia central está bastante clara.

En el apartado de los personajes, hay múltiples referencias a la mitología oriental, veamos algunos ejemplos:
Susano Orbatos. Es claramente una referencia al Dios Guerrero *Susano Wo Mikoto*. Una importante deidad en la mitología japonesa. En las historias en las que aparece suele comportarse de forma destructiva (mucho más que en el manga).
Princesa Kusinata: Es claramente una alusión a *Kusanade Hime*, la esposa del Dios *Susano* que aparece en la mitología japonesa. Este último la salvó de ser devorada de un dragón (supongo que veis el paralelismo, ¿verdad?) mediante el expedito sistema de emborrachar a todas las cabezas del dragón, y una vez que este estaba inconsciente cortárselas con toda tranquilidad. *Susano* será un Dios violento y salvaje, ¡pero no tonto!
Naga Dragones: Los dragones son parte muy importante de la mitología oriental, y los nagas son espíritus acuáticos, originarios de la India. Se les suele mostrar con cuerpo de serpiente, y a menudo aparecen entrelazados de dos en dos.

El Dios Mono ***Hanuman*** es otro popular protagonista en muchas leyendas orientales, donde aparece a menudo con el nombre de *Son Goku* (imagino que a algunos les sonará ese nombre). Hay otros detalles tales como la mención al archivo *Seraneo* que aparece en la obra de *Lovecraft*, o el que la princesa *Kusinata* aparezca finalmente sobre una flor de loto (el loto simboliza en las religiones orientales el principio femenino).
Otros nombres que aparecen son invenciones del propio *Shirow*, o están tomados de otros mitos y leyendas. En todo caso esos pequeños detalles no pasan de ser simples curiosidades, estén o no relacionadas con el manga.
No hace falta ser un erudito en mitología japonesa para entender **Orion**, aunque esas cosas siempre entretienen. *Shirow* suele tomar muchos nombres para sus historias de la mitología, como muestra os diré que la espada del Dios *Susano* (que sacó del vientre del dragón) tenía por nombre *Kusanagui* (cortacésped), e imagino que a estas alturas reconoceréis ese nombre como el de la protagonista de **Ghost in the Shell**.
También hay referencias tomadas de los **Mitos de Cthulhu**, y de otras fuentes, pero como insistiré, son totalmente prescindibles para disfrutar de este manga.
Lógicamente, tampoco puedo desmenuzaros aquí la historia. Me acusarían de reventar el final, y es política de la revista evitar los "*spoilers*" dentro de lo posible, así que si queréis enteraros de qué va exactamente **Orion**, no os quedará más remedio que comprar el manga.
Tampoco os molestéis en buscar una segunda parte. A pesar de que *Shirow* prometió una continuación, lo cierto es que no ha hecho ninguna, si bien hay un videojuego que verá la luz en unos meses que supuestamente está basado en una continuación. Ese videojuego está por ahora paralizado, ya que *Shirow* es bastante lento a la hora de entregar los diseños de personajes.
Tampoco hay ningún anime dedicado a **Orion**, en ese sentido no ha tenido un gran éxito. De hecho la producción sobre **Orion** tras la finalización del manga se limitó a las notas adicionales que os comenté antes, y a contribuir en el argumento y en el diseño de personajes del juego del mismo nombre. De todas formas no os hagáis tampoco muchas ilusiones, lo más seguro es que el juego no salga de las fronteras de Japón, ya que dudo mucho que se traduzca a algún otro idioma.
Entrando un poco en lo que sería la fantasía de la psicociencia, aquí *Shirow* postula que las fuerzas que gobiernan el universo pueden ser reducidas a sencillos pares (yingeones y yangeones). Eso en realidad no es tan extraño como parece. Los estudios de física y mecánica de partículas exhiben una enorme cantidad de ellas, como electrones, protones, quarks, etc. Pero básicamente reconocen que el universo es por lo general simétrico, y que cada partícula tiene su antipartícula (de nuevo dualidades). También nos explican que en realidad se cree que debe de haber unas partículas "primigenias", algo así como los ladrillos básicos de la creación. A partir de esos "ladrillos" relativamente simples se construiría todo lo demás. *Shirow* mezcla esos conceptos con la idea de que las supuestas fuerzas sobrenaturales no lo son, sino que también pueden ser entendidas y controladas, llegando incluso (en el manga) a poder invocar dioses o incluso intentar controlarlos. Supone además que esas fuerzas o "dioses" no son más que construcciones de la propia naturaleza, algo así como manifestaciones de las fuerzas del universo (algo bastante tradicional en la mitología japonesa, recordemos los *Mononokes*).
La verdad es que examinando las notas y rompiéndose un poco la cabeza, se puede ver que incluso hay un sistema y una lógica en las ecuaciones que postula, pero insisto: Eso son sólo aderezos o pequeños juegos con los que viste una historia que, por lo demás, es muy sencilla.
Como de costumbre, encontraremos la historia sazonada con mucho humor, situaciones absurdas, unos diseños arquitectónicos y mecánicos de lo más interesantes, demonios, dragones, pulpos, y un dibujo extremadamente detallista como no podía ser menos siendo una obra del maestro *Shirow*.

Josema
orbatos@apdo.com

STREET GUERRILLA

A pesar del título (que sólo la autora debe saber a santo de qué viene), **Street Guerrilla** no tiene nada que ver con guerras, ejércitos, ni nada por el estilo. Echándole una ojeada al primer volumen, podemos decir que se trata de una comedia estudiantil con elementos sobrenaturales (léase fantasmas). Pero conforme avanza la historia y la relación entre los personajes, la autora introduce un tema más serio: el abuso de menores, en este caso sufrido por uno de los protagonistas y que le condiciona para aceptar la relación actual.

EL MANGA

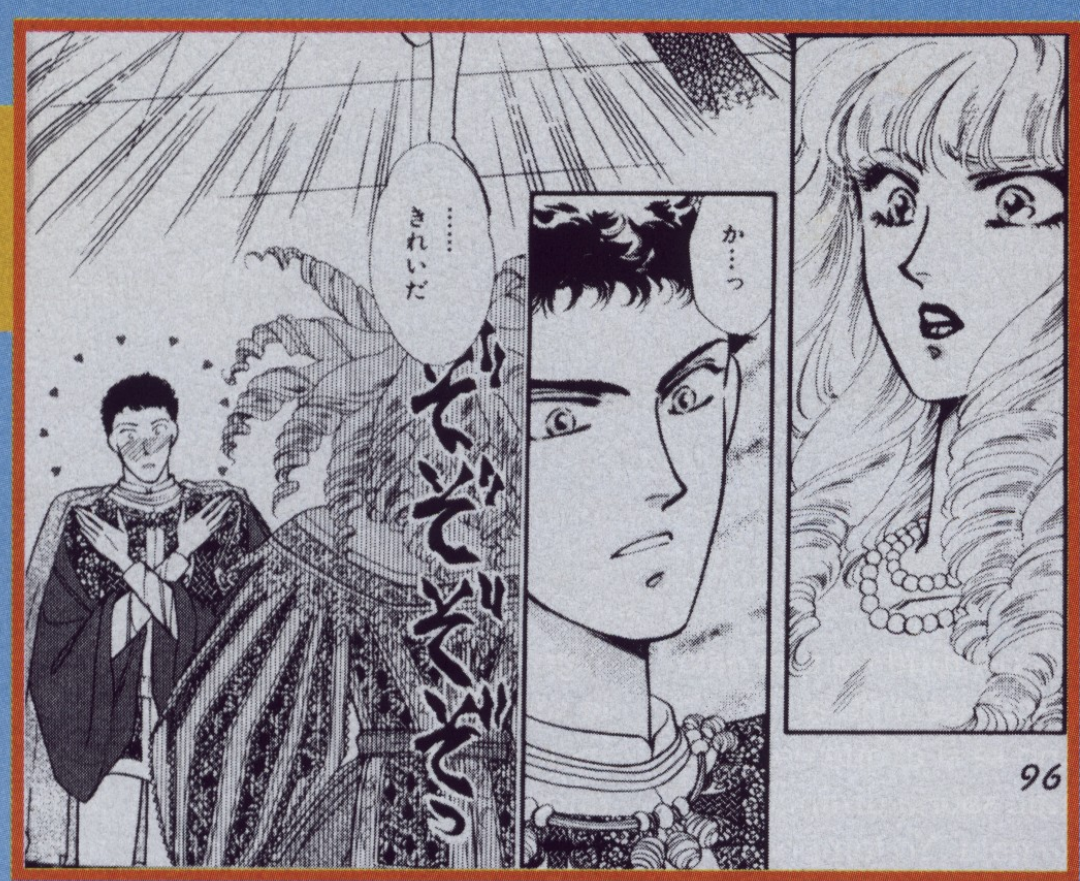
La primera historia de **Street Guerrilla**, "*Street Guerrilla - Tona yoru nai kizuna asa*", publicada en 1989 en un número extra de la revista Patsy (Seiji Biblos), significó el debut profesional de su autora, *Kiriko Higashizato*. La obra consta de seis tomos, publicados hasta junio de 1999 bajo el conocido sello Be-Boy de la misma editorial. Precisamente por tratarse de su primer trabajo, se puede notar perfectamente la evolución y mejora de la autora a lo largo de los tomos (y los chicos que se hacen más guapos, para qué vamos a negarlo).

En la primera historia antes mencionada, *Shuichi* llega a la escuela con la moto y no tarda mucho antes de ganarse la primera bofetada por parte de *Kazuki*. Por la noche, al salir de un bar, *Kazuki* está enfadado y le pega una patada a unas motos, haciendo que caigan como fichas de dominó. Lógicamente a los propietarios (una banda de motoristas) no les hace mucha gracia y el jefe quiere cobrárselo en carne. Por suerte para *Kazuki*, en ese momento aparece *Shuichi* y se encarga del asunto (porque, como se demuestra después, la puntería de *Kazuki* no es muy buena precisamente).

En la siguiente historia, *Shuichi* acaba convenciendo a *Kazuki* para salir a una discoteca, pero una vez allí, éste se enfada y, en un arrebato, se va con una mujer desconocida (*NdL: Joder, sí que es fácil ligar en Japón...*). Claro que ella no resulta ser lo que parecía y, para librarse de ella, *Shuichi*, que se ha pasado la noche buscándole, le da un beso a *Kazuki*. Consigue su objetivo, pero a éste le da un patatús.

En la tercera historia, *Kazuki* tiene una visión de un fantasma en la piscina. Más tarde, la clase de *Shuichi* y *Kazuki* está montando una representación de **Romeo y Julieta**, pero su escuela es totalmente masculina, así que *Shuichi* será *Romeo* y *Kazuki* será.... *Julieta* (y está guapo vestido de chica). Al final acaba siendo una representación un tanto particular, pero que tiene éxito. Pero cuando revelan las fotos, al lado de *Shuichi* aparece un fantasma... El fantasma en cuestión se ha encaprichado de *Shuichi* y es muy celoso con cualquier mujer que se le acerca, causando diversos incidentes. Finalmente, *Kazuki* habla con una amiga suya, quien les pone en contacto con una exorcista. Pero el fantasma no se deja vencer fácilmente.

En los volúmenes siguientes siguen las aventuras de este dúo, incluyendo más entidades sobrenaturales, chicas enamoradas de ellos y la historia de cómo se conocieron, pero es a partir del volumen 4 cuando la relación empieza a ir en serio y es cuando *Kazuki* debe empezar a enfrentarse y superar de una vez su pasado, ya que esos recuerdos le impiden ahora poder



aceptar los que tiene. Parte de ello implica contárselo a *Shuichi*, quien está más que dispuesto a ayudarle.

He de reconocer que *Kiriko Higashizato* es una de mis autoras favoritas desde que cayó en mis manos el primer volumen de **Raijingu!!** (de la que ya hablaré cuando consiga el resto de tomos... si no me despachan antes ^ ^;;;). Su estilo es de esos que entran a la primera. Pese a ser claramente shojo, no es de esos tan recargados, más bien al contrario. Es limpio y consistente y sus personajes son muy expresivos.

Si andáis buscando hentai, pasad de éste. Pero si buscáis una buena historia con un buen dibujo (especialmente a partir del volumen 3, aunque es bueno desde el principio), deteneos a echarle un vistazo.

KIRIKO HIGASHIZATO

Kiriko Higashizato nació un 30 de marzo en Aichiken, pero actualmente vive en Tokio. Como he dicho antes, debutó en 1989 con "*Street Guerrilla - Tona yoru nai kizu asa*". Aunque es especialmente conocida por sus obras yaoi, ha publicado también shojo mangas normales en revistas como Asuka. Otras obras suyas son **Raijingu!!**, **Love Sequence**, **Hikari to yami no deisutopia**, **Boy's Love**, **Paradox night** y **Youkai Chakai Kyousoukyoku** (estas dos últimas shojo).

Lady Andromeda
andromeda@mangaes.com

Shuichi Takato

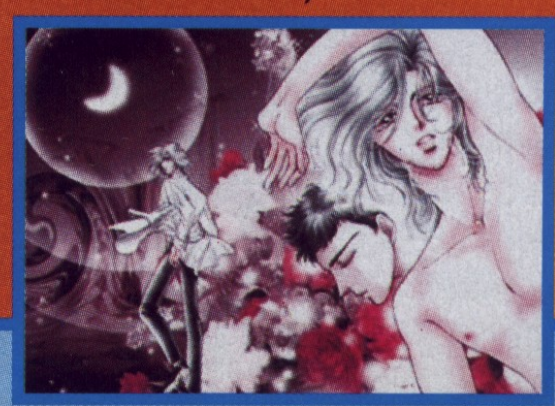
Es el más abierto de los dos. Le gusta *Kazuki* y no duda en demostrárselo, aun delante de otros, la cual cosa suele acarrearle sonoras bofetadas. No duda tampoco en enfrentarse a quien sea para protegerle, ya sea a una banda de matones o de fantasmas.

Kazuki Kirishima

Aunque son amigos, *Kazuki* no se toma muy bien al principio los avances de *Shuichi*. Parece tímido porque se sonroja con facilidad, pero no duda ni un segundo en plantarle una buena bofetada a *Shuichi* cuando se pasa de la raya. Poco a poco, se va sintiendo cada vez más atraído por éste, pero algo en su pasado le bloquea para aceptar lo que siente y lo que *Shuichi* siente por él: alguien muy cercano abusó sexualmente de él cuando era pequeño.

El club de manga

Estas chicas son geniales. Se dedican a dibujar dojinshis yaoi y han pillado a *Shuichi* y *Kazuki* de protagonistas, para el bochorno de éste. *Kiriko* (quien comparte nombre con la autora... ¿casualidad?) es la presidenta y la más entusiasta de todas, y hay que reconocer que, realmente, a veces da miedo. Con el tiempo ellos se lo toman mejor e incluso les ayudan a vender su dojinshi en el Comicket (eso de tener a los protagonistas de carne y hueso en el *stand* ayuda a las ventas, definitivamente).



Tradicionalmente se considera a España el país de la chapuza, del "apaño" con alicates y alambre. Un país donde coexisten salas de ordenadores y botijos. No en vano fue aquí donde apareció el famoso tebeo de Pepe Gotera y Otilo, famoso par de chapuzas donde los haya.
El mundillo editorial, tanto en manga como en anime, ha cometido en estos últimos años tremendas chapuzas y meteduras de pata. En ocasiones atribuibles simplemente a errores humanos, otras veces a la ignorancia y en otras ocasiones simple y llanamente a la chapuza en su estado más puro. Esta última sólo atribuible a la ineptitud, desidia o intentos de timar a los clientes.
Una vez más, y aunque en principio contamos con material de sobra para varios artículos, se agradece la colaboración ciudadana, es decir, si detectáis errores, sean del tipo que sean, sea en cintas, traducciones, mangas, videojuegos, etc, por favor enviádnoslas para que las comentemos debidamente.

Veamos algunos ejemplos en el campo del Anime. Sin necesidad de adentrarnos a épocas muy antiguas, Manga Vídeo (y sus filiales como Anime Vídeo y otras) ha cometido un buen número de metidas de pata, algunas de ellas sencillamente increíbles, otras no tanto.
Dejemos claro, que el dejar series cortadas, como **Macross Plus, Proyect A-ko, Estás Arrestado!** y otras no pueden ser consideradas estrictamente chapuzas. Son cosas molestas para el cliente que ha invertido un dinero confiando en una continuidad, pero en este caso los motivos para el cierre de una determinada serie son puramente económicos, las compañías se dedican a ganar dinero, y la que no tenga ese objetivo cerrará pronto.
Pero veamos algunos ejemplos:

Taiho Shichauzo, más conocida por **Estás Arrestado!** tiene algunos detalles graciosos. Para empezar, en la primera cinta podemos ver que aparece en nuestras televisiones un letrero que dice "Estás Arrestado?". Yo no soy licenciado en filología, pero sé distinguir entre un símbolo de exclamación y uno de interrogación. Por otro lado, veamos qué dice literalmente la contraportada de la carátula:
"...¡una urgencia!: deben de transportar a una mujer enferma y a punto de parir en medio de un apagón absoluto."
La frase en cuestión no tiene nada de especial, excepto que, estilísticamente hablando, el termino "dar a luz" es quizás más adecuado y menos basto que "parir". En todo caso, lo que me parece gracioso es confundir a una gata con una mujer. Parafraseando a *Groucho Marx*, no sé si el que escribió semejante disparate sabría distinguir a una mujer de una gata. Yo tampoco estoy seguro, pero me gustaría intentarlo.

Una chapuza francamente graciosa, que ignoro si es responsabilidad de **Manga Films,** se da en las dos primeras cintas de la primera edición de **Bubblegum Crisis**. Ambas cintas contienen episodios correlativos de dicha serie. Curiosamente, la clasificación por edades de ambas cintas es diferente, a pesar de que ambos expedientes son correlativos. No sé si es un error de transcripción de los mismos, o quizás sea que los encargados de clasificar por edades las cintas usan para ello dados de rol.

Algo parecido ocurre en las cintas de la serie **El-Hazard**. Las dos primeras indican que son para mayores de 13 años, mientras que la tercera es para todos los públicos. De nuevo tenemos expedientes de calificación consecutivos. Luego nos extrañamos de que los padres no sepan qué pueden ver sus hijos y qué cosas no deben de ver todavía a causa de su edad.
También en **El-Hazard** la chapucería en sus contraportadas alcanza niveles sólo atribuibles a un completo desconocimiento del idioma castellano por parte de su redactor. Literalmente: "El Ojo de Dios fue activado por el Fantasma Tribu, pero la Princesa **Fatora**, que podía manipular el ojo, fue secuestrada por *Ifurita ... Makoto*, las tres sacerdotisas, y un equipo de rescate parten hacia la fortaleza de *Bugrom...*"
Analicemos un poco todo esto. ¿El Fantasma Tribu?... ¿no será por un casual La Tribu Fantasma? ¿El ojo no tenía que ser manipulado por ambas hermanas a la vez? ¿Por qué poner "un equipo de rescate" si el único que acompañó a las sacerdotisas y a *Makoto* fue el profesor *Fujisawa*?
En la primera cinta, dicen "*Alielle*, el enamorado de *Fatora*". De nuevo, hasta donde llegan mis conocimientos de anatomía comparada, *Alielle* es una mujer (al menos tiene los bultos adecuados en los lugares adecuados), de manera que quizás "*Alielle*, la enamorada de *Fatora*" habría resultado ser más adecuado. A menos que sea algún tipo de censura subliminal, claro está.
Hay más errores de este tipo en

esas cintas, con mucho las peores que he visto en cuanto a redacción. Añadamos a eso uno de los más graciosos que he visto en cuanto a doblaje, cuando la sacerdotisa *Shaila Shaila* (aquí llamada *Sheila Shaila* por motivos que desconozco) y *Nanami* discuten sobre *Makoto*. En un momento dado *Nanami* llama a *Shaila* "Dique". ¿Desde cuando "dique" es un insulto? En castellano no lo es, pero, en *slang* inglés, ese apelativo significa, literalmente, "lesbiana". El que realizó la traducción no sé lucio mucho en ese punto.

Otra graciosa chapuza, es que muchos recordareis que en las cintas de esta compañía, venían anunciados tráilers de cintas como **La Colección Cyberpunk, Memories** y otras. Cintas que jamás han salido hasta ahora en el mercado nacional. ¿Por qué razón se anunciaban entonces? Pues sencillamente porque parece ser que tradujeron no sólo las cintas que les llegaban de **Manga Films** del Reino Unido, sino también los tráilers de las mismas (*NdL: Mmmmm, bueno, en concreto con La Colección Cyberpunk realmente iban a traerla, incluso se preparó el texto publicitario para la entonces publicación de Manga Films Mangazine (lo sé porque lo hacía yo), pero al final hubo problemas y no se trajo. No sé nada de Memories ni de las otras*).

¡Más errores! En **Tenchi Muyo** nos informan de que "Debido a una explosión *Tenchi* se encuentra viajando en la nave de *Ryoko*". Las razones de que viaje en esa nave son efectivamente un tanto rocambolescas, pero no recuerdo que incluyeran una explosión. Por otro lado, en el episodio 13, nos indican que "*Cero*, un clon de *Ryoko*...". En este punto sin duda nuestro director podría informaros mejor que yo (*NdL: Y además Nuria ya lo hizo en el número anterior*), pero un clon es un ser creado a partir de la información genética de otro. Ya sea insertando sus cromosomas en un óvulo, ya sea duplicando una célula, ya sea por cualquier otro sistema. En cualquier caso, *Zero* no es desde luego un clon de *Ryoko* hablando estrictamente.

¿A nadie le parece un poco incoherente la primera (y única) cinta de **Yu Yu Hakusho**? Quizás sea porque tengo entendido que es la segunda de la serie.

Pero, el trono absoluto de la chapuza esta en la película **Ano Hi Ni Kaeritai** que se corresponde al último episodio de la serie **Kimagure Orange Road**. Aquí recurrieron al doblaje de Tele5, añadiendo las escenas censuradas en la versión emitida por televisión. Ante la imposibilidad de conseguir los servicios de los dobladores de la serie, se recurrió al expediente de usar para ello los de la versión emitida por la compañía americana Animeigo. Esta compañía sólo edita anime subtitulado, de manera que taparon los subtítulos con un recuadro negro para sobreimprimir encima subtítulos en castellano. El resultado es algo tan horrible que me niego a extenderme más sobre ello.

En el apartado técnico también podríamos hablar largo y tendido. Cintas con sonido francamente pobre, mezclas chapuceras que hacen que los *Evangelion* suenen afónicos cuando en la versión original dan unos gritos escalofriantes. Cintas que indican "Hi-Fi Estereo" cuando tienen un sonido en mono francamente pobre, etc. Pero al margen de todo este despliegue de chapucería, tenemos que admitir que Manga Films ha mejorado sustancialmente la calidad de sus ediciones en estos últimos tiempos (aunque la nueva carátula de **Totoro** es simplemente horrible). Han tenido la decencia de reeditar íntegra **Bubblegum Crisis** cuando todos pensábamos ya que eso sería ya imposible, e incluso en las épocas más crudas y difíciles han intentado seguir sacando anime de calidad (**Perfect Blue**, **Robot Carnival**, **The Cockpit**, **Royal Space Force** y otras).

Esos errores no son exclusivos de esta compañía, otras han hecho cosas bastante más divertidas. Por ejemplo tenemos el caso de **Los Vigilantes del Desierto**, editada en Sudamérica, y que corresponde nada más y nada menos que a **Dominion Tank Police**. Si entramos con la censura salvaje cometida por algunas televisiones, los cambios arbitrarios de nombres en los personajes, la emisión de episodios ordenados a la buena de Dios, llegaremos a la conclusión de que, dentro de lo que cabe, **Manga Films** no lo ha hecho tan mal. Han cometido errores, pero al menos se ve una voluntad de mejora y por otro lado recordad que en general sus ediciones tienen últimamente bastante calidad, si bien nos queda mucho para alcanzar la calidad de las ediciones "Made in USA", con sonido Dolby Digital, THX y otras filigranas técnicas.

Finalmente, aclarar que el propósito de este artículo y sección no es "poner a parir" a Manga Films para demostrar que somos más chulos que nadie (cosa que se verá cuando en breve vayamos con las demás), sino indicar errores que son fácilmente solventables. Los clientes sois vosotros, y a vosotros os corresponde en último caso enviar vuestras quejas a la compañía (quien, por cierto tiene un excelente servicio de atención al cliente). Vamos, que al fin y al cabo, todos cometemos errores.

Josema
orbatos@mangaes.com

Rizando el rizo...

Por mis manos ha pasado mucho tipo de material hentai... Demasiado como para hacer un recuento. Doujinshis, lemon fanfics, dibujos varios, Pin-ups, temática suave, bestia, hardcore (y también otros tipos de barbaridades que omito comentar por ser de mal gusto... suerte que sólo son dibujos). Creí haberlo visto todo. No podía estar más equivocado...

Recuerdo cuando vi unas cuantas imágenes de parodias de series conocidas, especialmente de **Ranma 1/2**, y me fijé en que tenían una calidad bastante mala; estaban a color, sí, pero se veían muy borrosas y distorsionadas... No eran propias de un manga, ni tampoco de un juego hentai ¿De qué podrían ser entonces? Además, parecía que esas imágenes formasen parte de una historia...

Pues eran de un anime. ¿Anime? Sí, habéis leído bien. ¡Se trataba de un anime hecho por aficionados! Increíble. Es verdad que los otakus son unos seres consagrados en cuerpo y alma a su afición, y muchos de ellos con un gran afán de superarse a sí mismos... o a sus autores favoritos. Unos subtitulan anime, otros lo distribuyen, otros traducen mangas, otros son unos fanáticos de las maquetas, o publican dibujos, mangas e historias hechas por ellos... Pero esto acaba con cualquier expectativa. Hay que estar colgado para hacer algo así...

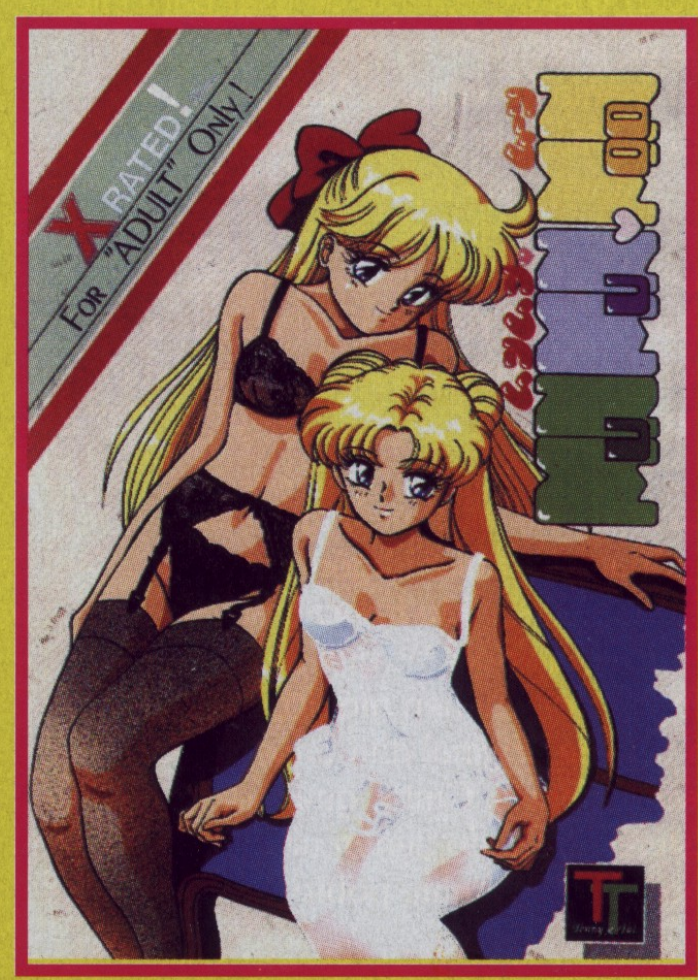
Al final tuve acceso a aquella película de **Ranma**, donde se parodiaba a *Kasumi* y *Ranma* en la primera historia y a *Mousse* y a *Shampoo* en la segunda (pudisteis ver algo en pasados CDs de Minami2000). ¡Y aún hay más! ¡*Akane* con el director de la Escuela Furinkan! Demencial.

Pero eso no es todo... también hay parodias animadas de **Evangelion** y **Sailor Moon**... o te encuentras con títulos tan sugerentes (o tan heréticos, según se mire...) como "*Nausicaa se lo hace en el Valle del Viento*", "*Totoro, mi esclavo sexual*", "*Kinki´s Delivery Service*", y entonces se te ocurre ponérselas a tus amigos otakus y te asan en la barbacoa...

Dejando aparte los gustos de cada cual, cabe decir que estas películas suelen tener una calidad bastante cutre: no hay sonidos, ni voces; tan sólo una música de fondo bastante simple (o a veces, ni eso). La animación es... bueno, dejémoslo en que como mucho tienen 4 frames (fotogramas) por segundo, cuando lo normal es que en cualquier anime que se precie tenga de 15 a 25, más o menos. Eso sí, el dibujo está bastante trabajado y si no fuese por la palidez del color usado (seguramente por la mala calidad de la propia cinta) casi podría decirse que está hecho por el diseñador de personajes del anime original, y no por un aficionado. De todas maneras, la calidad es muy variable y también hay auténticas chapuzas, como una serie de cortos-parodia de menos de dos minutos cada uno, a cuál más malo.

Realmente da igual cómo se haya hecho, porque lo mejor viene en los créditos: cuando ves que ha sido una sola persona la que se ha currado todo ese trabajo (hablo de anime al estilo tradicional, hecho con cámara de 8 mm como en **Otaku No Video**) entonces te descubres. ¿Sabéis cuánto trabajo, dinero, material y personal se requiere para hacer 5 minutos de anime? Muchísimo, quizá más del que podáis imaginaros... Y llega un otaku, y con menos medios es capaz de sacarlo, ¡y aún le quedan ganas de publicar nuevos lanzamientos! El caso más representativo de este tipo de anime es el de cierto otaku llamado *Satosan*, el cual va mejorando en calidad entrega tras entrega: ha parodiado **Ranma**, **Urusei Yatsura**, **Tenchi Muyo**, **Kiki´s**... ¡e incluso **Mononoke Hime** (*coming soon!* ^_^)! Este tío es una máquina... y un suicida también, pero de eso ya hemos hablado.

Claro que de todo hay en este mundillo. A veces son un grupo de aficionados los que se ponen manos a la obra y empiezan a disponer de mejor material... tal y como ocurre con la parodia de **Evangelion**. Al estar hecha con ordenador, ya se permite realizar inteligentemente mejores efectos de vídeo y sonido (técnicamente, es la mejor parodia que he visto hasta ahora), aunque un argumento muy deficiente... No se puede tener todo...



Me pregunto qué será lo siguiente con lo que nos sorprendan... ¿Sacarán una película de acción real de **Urotsukidoji**? ¿Inventarán un nuevo concepto de sexo virtual? ¿Renderizará n modelos 3D reales de sus personajes favoritos? ¿Conseguirán meterse dentro de un anime, como en "*Permanezca en sintonía*"?

Tiemblo sólo de pensarlo...

Petrus
petrus@svalero.es

Pokémanía a TODOS los niveles

La invasión de los bichitos es un hecho, están por todas partes y no tiene pinta de que se vaya a acabar en breve. De hecho, cada vez son más y más los que aparecen por nuestro entorno, pero... ¿de dónde salen? ¿Aparecen por generación espontánea? No, en realidad, en la propia serie hay pokémon machos y hembras (los *Nidorin*, creo), y también se vio cómo *Butterfree* ligaba con otra *Butterfree* y se iban para tener hijos, así que resulta que la "serie infantil" no está exenta de sexo.

Porque, además, ¿cómo se come que *Ash*, *Misty* y *Brock* convivan tan alegremente? Acaso es que no tienen apetencias ni deseos sexuales, máxime con esos mini trapitos con los que *Misty* tapa su tierno cuerpecito (o qué decir de aquel vestido de zorrón que se puso para ayudar al mago en el capítulo de los *Exxecute*)? Pues claro que sí, y más con un salido como *Brock* en el grupo, resultando que nuestros tiernos protagonistas son unos viciosos de mucho cuidado, especialmente *Misty*, verdadero desencadenante de todo a mi entender (como puede verse en las ilustraciones adjuntas) y cuyos insaciables apetitos son el alimento de toneladas de páginas e imágenes; aunque muchos dojinshis que se pueden encontrar por ahí (o que se podrán encontrar, os lo aseguro) dicen algo distinto, viéndose cómo *Ash*, *Brock* o ambos no pueden soportar más la excitación que el exhibicionismo de esa calentorra provoca y cómo la violan salvajemente (con colaboraciones de pokémon y del propio *Pikachu* incluidas).

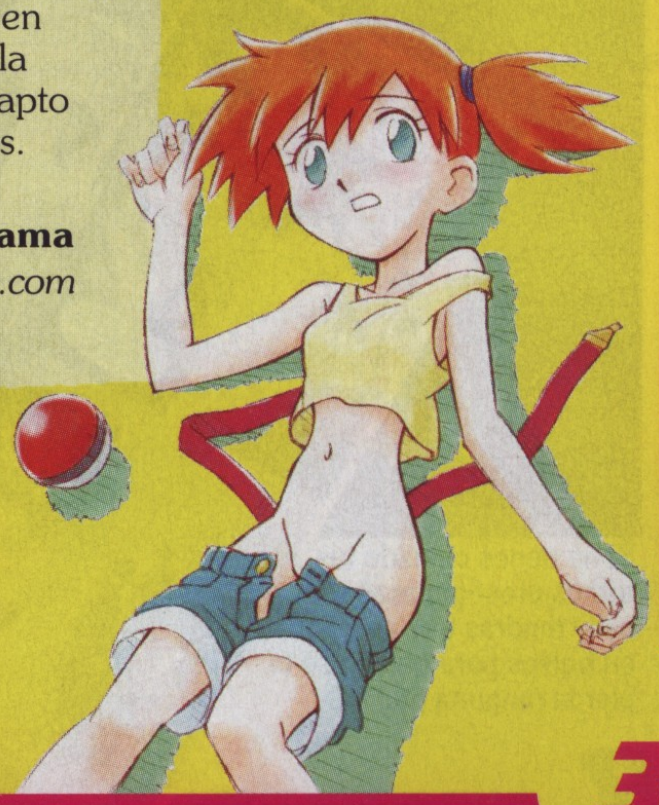
Por tanto, en realidad nuestros protagonistas más que una buena amistad lo que forman es una comuna donde reina el amor libre, pasando las noches en agotadoras orgías que escandalizarían al pokémon más curtido.

¿Y qué me decís del *Team Rocket*? ¿Cómo pensáis que *Jessie* consigue tener así el pelo? Pues con la misma gomina que usaba *Mary* en **Algo pasa con Mary**, ya que el *James* le ha salido "de la otra acera", siempre con esa rosita, y no puede más que aprovechar el producto de sus consolamientos manuales (aunque ocasionalmente algo se le ha visto con *Meowth*). Así, claro, la pobre *Jessie* llega con más hambre que otra cosa a enfrentarse a nuestros protagonistas y ve a *Brock* tan guapo y tan grande y tan bueno y... claro, pasa lo que pasa... ¡Hale, a trabajar y a sudar!

¿Y los centros pokémon? Sitios donde pasa quien quiere cuando quiere, sin pagar, sin dar explicaciones... Claro, normal que luego pase lo que pase, que entre algún salido que no se pueda contener cuando ve a alguna chica (normalmente *Misty*) en la ducha y ya tenemos otras muchas páginas de dojinshi rellenadas con litros y litros de líquidos, jadeos y caras de sufrimiento-placer de nuestra protagonista.

Y así podría seguir un buen rato, ya que esta "serie infantil" no lo es tal, y resulta que no tiene sino mucho sexo y mucha violencia, como todos los mangas y como todos los animes. Si en el fondo sabemos que los de la TAC y reprimidos similares tienen razón, el manga es perjudicial, y **Pokémon** en concreto es nocivo para la salud, y desde luego no apto para menores de 89 años.

Misoginus Matsuyama
matsuyama@iname.com



EL CUIDADO DE LOS CÓMICS

La presente entrega del Laboratorio Científico pretende daros unos consejos prácticos para el cuidado y mantenimiento de vuestros tebeos, cómics, mangas o como queráis llamarlos, para que os duren cuanto más tiempo mejor y así podáis disfrutar de ellos tantas veces como queráis.

Para empezar, el **proceso de lectura**: Habréis notado que no todas las ediciones son iguales, hay ejemplares sujetos con grapas y los hay con lomo, y dentro de los de lomo hay distintas maneras de unir las páginas, ya sea pegado, cosido, etc. El caso es que, mientras que los de grapa normalmente no suponen ningún problema a la hora de abrirlos completamente, los de lomo sí, pudiendo darse el caso de que los abras y te quedes con las hojas en la mano (cosa prácticamente imposible de evitar si hablamos de un cómic de Norma). Por tanto nuestro consejo cuando leáis un ejemplar con lomo es que lo cojáis siempre del susodicho lomo, teniendo siempre una mano controlando la apertura del ejemplar, de manera que con una mano sujetas todo y evitas que se abra demasiado y con la otra pasas las páginas.

Almacenamiento: El verdadero arte y donde menos información hay sobre el tema. Para empezar, si tenéis alguna serie muy querida (o si le tenéis mucho amos a vuestros cómics) nosotros recomendamos que compréis bolsitas de plástico de éstas transparentes con el tamaño justo de los cómics, normalmente te las venden en cualquier librería, no son muy caras y te suelen servir para más de un ejemplar, siendo lo que mejor que va a mantener en buen estado los cómics. Después la colocación, que en realidad no creemos que haya mucha diferencia entre ponerlos de pie o tumbados; lo que sí hay que evitar es el meterlos en cajas de cartón (algo muy típico si los tenéis debajo de la cama o almacenáis las colecciones viejas en algún sitio), ya que el cartón a la larga genera unos ácidos que atacan al papel, pudiendo deteriorar mucho el cómic. También se recomienda evitar lugares muy húmedos o excesivamente secos, tanto para evitar por ejemplo la oxidación de las grapas como el excesivo resecamiento y posible cuarteado de las páginas. Tampoco es nada pero nada conveniente dejarlos al sol, una de las cosas que más te puede estropear un cómic, amarilleando las páginas y doblando el cartón de las cubiertas.

Mantenimiento: Poco que decir aparte de lo típico, amén de lo universal como no mojarlos, no dejárselos a tu hermano-amigo pequeño, etc. Quizá el cuidarlos un poco, lavarse las manos antes de leerlos por si se tienen las manos muy sucias o manchadas de grasa, evitar que les caigan migas o partículas de comida si los leemos mientras comemos-merendamos-cenamos... lo típico, vaya.

Como nota adicional, si tenéis algún ejemplar muy querido por vosotros de esos que han sufrido el tan común mal de la "caída de hojas otoñal", cabe la posibilidad de que lo llevéis a un encuadernados para que os lo recomponga. No será presumiblemente barato, pero volveréis a tener vuestro cómic como nuevo.

También tenéis la posibilidad de encuadernar la típica colección o miniserie de cómics con grapas en un tomo gordo, de nuevo con la ayuda de los encuadernadores.

Y poco más, si conocéis algún truco o sabéis de algo que no se deba hacer por favor hacédnoslo saber para que así os lo contemos y todos podáis preservar vuestros cómics durante mucho más tiempo.

Profesor Matsuyama
matsuyama@iname.com

Si no tienes cuidado tus tomos prestigio acabarán así y tendrás que guardarlos en bolsas para que no se te pierda ninguna página.

El tiempo no perdona, y el proceso de "amarilleamiento" de las páginas es practicamente imposible de evitar.

Nuevo retraso para la ida de olla de Spidey, pero es que el amigo Otro Que Muerde El Polvo (en serio, ése es su nick) nos acaba de enviar esta traducción de una página web norteamericana, y dado el tema que trata no podíamos dejar pasar la ocasión. Lo triste es que allí MUCHOS creen que es verdad, veremos aquí...

Los japos declaran la guerra a América

Sólo un idiota sin salvación creería que los japos olvidaron Hiroshima y Nagasaki. Como devotos cristianos bautistas, reconocemos que los japos han estado planeando invadir América desde el día que los humillamos y los enviamos a los libros de historia como a una raza de miopes, nin-com-poop's. Aun cuando los japos van por ahí con los ojos medio cerrados, no significa que no puedan pensar. Con la ayuda de Satán, los japos han declarado secretamente la guerra contra América usando la amenaza **Pokémon** para lavar el cerebro de nuestra juventud y aceptar a su gordo asesino Buddha como Dios.

Como bautistas, no tenemos absolutamente ninguna duda que los japos están aliados con Satán. Ven el mundo oblicuamente. Esto se debe a las características físicas de sus ojos. Las fuentes confirman que los japoneses (y todos los mongólicos que viven en América) tienen el peor récord de conducción *per capita* en la historia de la industria automotriz.

Pueden hacer coches, ¡pero que Dios prohiba que alguno se ponga detrás del volante de uno! Su demencia se hace todavía más notoria a aquellos que los observamos mientras rezan al gordito que se sienta afuera de sus restaurantes. Los expertos cristianos nos dicen que los niños que han visto la nueva película de **Pokémon** son transformados casi inmediatamente, tanto física como emocionalmente. Al minuto que dejen la sala se convierten en niños problemáticos para los padres que sean demasiado estúpidos como para darse cuenta que es el mismísimo Satán el que está trabajando a través de sus niños. Los niños con el cerebro lavado saltan y brincan por ahí, cantando canciones sobre demonios de bolsillo y canciones de amor a Lucifer. Ignoran las ordenes de sus padres de "¡CALLARSE DE UNA MALDITA VEZ!".

Ha habido noticias de niños que actualmente sufren cambios físicos después de ver la película del Demonio de Bolsillo (Pocket Demon) más de una vez. Un padre (*Sra. Macel Thornhill* de los Bautistas) notó que los ojos de sus niños parecían "más pequeños" e "inclinados hacia arriba". "*La cabeza de mi pequeño Henry estaba inclinada de modo que lucía como un perverso duendecito de Navidad sin el sombrero*". La *Sra. Thornhill* dijo que "*Mi marido lo notó también. Dijo que el pequeño Henry parecía un japonesito*". ¡La Iglesia Bautista no se quedará sentada a observar cómo los japoneses convierten a la juventud de América en la juventud japonesa! ¡No permitiremos a los japos que continúen este "ataque encubierto" en nuestras familias! ¡Están convirtiendo a nuestros chicos en una raza de mestizos! ¡Satanistas junior, preparados para librar la guerra contra sus amantes padres!

La película de **Pokémon** ha sido prohibida totalmente en Iowa. "*Podría ser demasiado tarde para algunos de nuestros niños,*" comentó el pastor *Smith*, "*¡miles de jóvenes están convirtiéndose en japoneses mientras emito este devoto aviso! Estos demonios de bolsillo (pocket demons) están atacando a los padres, saltando sobre las piernas de los niños y realizando actos sexuales, son la obra de los demonios japos del Diablo!*"

La Iglesia Bautista está presionando actualmente al congreso para declarar a **Pokémon** ilegal en los 50 estados. El pastor bautista, *Diácono Fred*, comenta "*va a haber un montón de bebés maricas llorando por sus dosis demoniaca, pero lo superarán*". Si no prohibimos estas cosas pronto, el siguiente paso será una invasión armada. No aprendieron su lección la primera vez, tal vez la única cosa que entiendan sea 200 megatones de plutonio lanzados sobre una de sus ciudades más grandes. ¡Estamos hablando de nuestros niños! ¡Si cerramos nuestros ojos ante esto, seremos todos japoneses para fin de año! ¡Tomen nota de mis palabras!.

El artículo que viene a continuación se escribió para la revista Loading, pero como creemos que deberían leerlo cuantas más personas mejor, hemos decidido publicarlo también aquí. Aunque se escribió pensando en el mundo de los videojuegos y ejemplificando con uno en concreto, todo lo dicho vale igualmente para nuestro mundillo del manganime. Leed con atención, merece la pena.

Sobre la libertad. Humildemente

Amenudo, muchas organizaciones dicen defender nuestros intereses, pero lo que hacen es suplantar nuestra capacidad de decisión, y en extremo, nuestra libertad. Si alguien elige por nosotros, la vida resulta cómoda, adormecida. No hay decisión, no hay responsabilidad. Lo que hagamos estará bien, pero estaremos atados a los errores ajenos. Por ello, la libertad llega a ser dolorosa; supone asumir el riesgo de equivocarnos, padecer la incertidumbre que genera tomar decisiones propias, que nos afectarán a nosotros, o a los demás, y sobre todo, implica ser esclavos de nuestros errores.

El problema de los colectivos que dicen defender el interés de la comunidad suele ser el mismo: Imbuidos de una Razón, ofrecen, a los individuos que dicen proteger, la elección que consideran más correcta, liberándolos, a cambio, de la desazón del error, pero, a la vez, privándolos de la libertad de decidir.

La ignorancia llega a ser más cómoda que el conocimiento. Por eso, el conocimiento nos hace libres. Si sabemos a lo que juegan nuestros hijos, podemos decirles qué está bien y qué no. Si un juego es más violento o no. Si no pasamos tiempo junto a ellos no sólo desconoceremos quiénes son los **Teletubbies**, sus héroes, sus villanos, o quiénes son sus amigos. Mucho menos podremos decir si estos últimos juegan a videojuegos donde el protagonista se toma un *Valium* (igual que posiblemente haga su abuela, con problemas de sueño), o si, en cambio, dedican los fines de semana a esnifarse la paga con billetes de dos mil.

Desafortunadamente, la vida en la sociedad actual resulta estresante, y la gente no puede hacer todo lo que quiere. Así, buscan un superior que vigile todo lo que llega a las manos de sus hijos, y que les explique qué está bien o mal, en vez de hacerlo personalmente. Eso les da a ciertos colectivos toda la Razón, y el aplauso que, adormecidos, les dan quienes, por un motivo u otro, no pueden asumir el rol de padres que la familia exige, pero que, agradecidos, resignados o rendidos ante las circunstancias, ceden a otro.

Pero así renuncian no sólo a su libertad, dejando que alguien ejerza la censura para todo aquello que no entienden o que desconocen, sino a la de sus hijos, que tampoco podrán desarrollar un auténtico sentido crítico, ya que se acostumbrarán a que alguien decida por ellos, y no a asumir el riesgo y la inseguridad que implica tomar decisiones.

Yo tampoco tengo la Razón absoluta, y muchos no compartirán mi punto de vista, pero conozco casos de hijos que se arrojan por la ventana para llamar la atención de sus padres, y resulta triste que ciertos defensores del menor clamen al cielo por un videojuego, y no solucionen auténticos problemas. ***Metal Gear*** puede resultar violento, pero también muchas películas muy taquilleras. La censura nunca da buenos resultados, al final, sólo sirve para que todos nos convirtamos en borregos de un poder establecido, ignorantes y ajenos a la realidad, e incapacitados para tomar decisiones, y, al final... Menos libres.

Publicado en **Loading**

Nota de Lázaro: ...
(no puedo escribir porque estoy aplaudiendo)

TOP TEN

Minami, siempre pensando en vosotros, quiere saber vuestros gustos, por eso hemos decidido crear una sección de Top Ten, para que podamos y podáis ir viendo mes a mes cuáles son vuestros gustos y cómo evolucionan estos.

Pero no vamos a hacer un Top Ten como los de todo el mundo, nosotros no, somos mejores que eso, así que os vamos a proponer uno muy especial, uno que pensamos que reflejará la realidad de una forma más fiel que no la típica votación. Por supuesto, eso quiere decir que para hacerlo tendréis que pensar un poco, pero sabemos que eso no es problema, que contamos con el sector más inteligente del público (si no, no compraríais esta revista ^_^).

Así pues, ahí va la explicación:

Tendremos varios apartados, mejor manga, mejor serie de animación, mejor película, personaje, canción, etc, y en ellos tenéis que puntuar cinco nombres (5 mucho y 1 poco), sólo cinco, ya sabemos que es poco pero sirve para reflejar vuestros gustos. Valen nombres de toda la vida, no hay fechas, y aunque sabemos que siempre tira más lo reciente o incluso lo que se está viendo en esos momentos, para eso está el mantenimiento de la sección, para que se vaya viendo la evolución (por ejemplo, si lo hubiéramos hecho en nuestra primera época hubiéramos visto cómo los últimos coletazos de **Evangelion** eran sustituidos por **Marmalade Boy** y **Slayers**, para terminar el año decayendo éstas en favor de **Ruroni Kenshin**).

Pero hemos dicho que esto no iba a ser una simple votación, también vamos a crear un apartado de Anti Top Ten, esto es, también tendréis que puntuar tres nombres (3 es muy malo y 1 poco malo) que no os gusten nada pero nada nada, así tendremos la lista de lo que más gusta y lo que menos.

¿Por qué esto tan raro? Pues, como decía, para tratar de adecuar las votaciones a la realidad. Y es que está claro que hay series que gustan mucho, pero también que son muy odiadas, así por ejemplo series como **Escaflowne** o **Evangelion** tienen muchísimos fans, pero también un nutrido grupo de personas que las encuentran vomitivas. De esta forma, con la típica puntuación "positiva" a lo mejor **Evangelion** está en los puestos de cabeza, cuando está claro que no es la panacea del fandom, mientras que con la nuestra igualmente ocuparía esos puestos de cabeza pero seguro que también tiene un puesto destacado entre las más odiadas, con lo que la cosa estará más acorde con la realidad. Y así también se verán las series que de verdad gustan a todo el mundo; de nuevo por ejemplo, es bastante difícil que **Kimagure Orange Road** esté en los puestos de cabeza de las más queridas con lo vieja que es, pero seguro que aparecer aparece, y también me juego lo que sea a que entre las más odiadas no hace acto de presencia, con lo que se verá que es una serie que, aunque no levante pasiones entre el gran público, sí que al menos gusta a todo el mundo.

Bien, espero haberme explicado correctamente y que lo hayáis entendido todo. Vamos con las últimas puntualizaciones, que son que no tenéis por qué rellenar todos los campos (por ejemplo, si sólo tenéis 3 series queridas y 2 odiadas no tenéis por qué poner dos que no os gusten demasiado en el caso de las puntuaciones "buenas" y uno que tampoco os desagrade demasiado en la de las "malas" sólo por poner tantos nombres como se pueda; y que si votáis series que tengan varias partes (por ejemplo **Dragon Ball**, **Z**, **GT**... o **Sailor Moon**, **R**, **S**, **SS**...) hay que especificar a qué parte se vota.

Para que la cosa realmente varíe según vuestros gustos, cada tres meses se podrá volver a votar, es decir, si tú votas ahora mismo, dentro de tres meses puedes volver a hacerlo (siempre y cuando tus gustos hayan cambiado, claro, no tiene sentido si no, además, puedes votar sólo los cambios o nuevas adquisiciones (por ejemplo, decir "ahora mi segundo puesto lo ocupa la nueva serie TAL")).

Por supuesto, entre todos los que voten se sortearán premios y suscripciones (siento no poder entrar en detalles, pero es que actualmente todavía no lo sé, todavía estamos de reestructuraciones en ARES).

Además, no harán falta cupones ni fotocopias, nos ponéis en un folio vuestros gustos y listo. Y ya está, sencillo, ¿no?

Bien, pues entonces vamos con las categorías, que serán:

- **Manga**, sólo manga, es decir, sólo la versión en papel (por ejemplo Detective Conan, Ruroni Kenshin, Lodoss War, etc).
- **Serie de animación**, así como OVAs o películas de series (por ejemplo Ruroni Kenshin, Pokémon, Evangelion, El-Hazard, etc).
- **Película**. Aquí cuidado, porque este apartado es para las películas exclusivas, es decir, los films que sean esa animación y ya, cualquier película u OVA de una serie (como por ejemplo las de Marmalade Boy, Saint Seiya, Ruroni Kenshin, etc) entrarían dentro del apartado anterior. Así por ejemplo votaciones de este apartado serían Perfect Blue, Black Jack, Nikcy la Aprendiz de Bruja, etc.
- **Personaje masculino** (por ejemplo Ryo Saeba, Ranma, Kaworu Nagisa, Van Fanel, etc).
- **Personaje femenino** (por ejemplo Madoka Ayukawa, Ranma (vale en ambos casos), Reena Inverse, Asuka, etc).
- **Malo**. Aquí se votan los malos de las distintas series o mangas, no valen malos "reconvertidos a buenos" tipo Vegeta o Ikki. Así, votos de esta sección serían el Prí ncipe Diamante, el Gran Patriarca del Santuario, Jinnai, Yasunori Kato, Freezer, etc.
- **Autor o estudio**. Por ejemplo Wataru Yoshizumi, Masakazu Katsura, CLAMP, etc.
- **Canción**. Si no sabéis el título indicadnos cuál es y nosotros lo sacaremos (por ejemplo decid "el opening de New Dominion" o "el ending de Ruroni Kenshin"). Votos de esta sección serían por ejemplo Zankoku na Tenshi no Tesis de Evangelion, Heart & Sword de Ruroni Kenshin, Get Wild de City Hunter, etc.

Y eso es todo, esperamos impacientes vuestras votaciones (tanto positivas como negativas).

Sobre traducciones y doblajes

Mucho se ha discutido últimamente sobre los traductores y los dobladores y sobre la según la opinión de algunos/as más que dudosa calidad de sus trabajos. Me gustaría que este artículo sirviese para romper una lanza a favor de todos y todas aquellos/as profesionales que realmente se esfuerzan por que una serie, o un OVA, sean doblados al castellano, aunque, obviamente, siempre hay y habrá traductores chapuceros/as que traduzcan literalmente o que no se preocupen lo más mínimo por su adaptación al español, pero parece que ya hay una buena parte de traductores que se preocupan por que su trabajo sea lo mejor posible y se empiezan a interesar afortunadamente por el doblaje de series.

Como todas (y todos) sabréis, las únicas películas de animación que venían doblándose hasta ahora de una forma intachable eran las películas de la Disney, ya que daban bastante dinero y, por supuesto, les interesaba doblarlas lo mejor posible (y me refiero a las últimas que se han doblado aquí, ya que antes toda la animación venía doblada de Hispanoamérica). Poco a poco, fueron empezando a doblar las series de anime, con traducciones más bien chocarreras y con un doblaje poco menos que mediocre. Pero desde hace algún tiempo, las doblan según mi parecer, ya que hay gustos para todo bastante bien, y las traducciones han mejorado bastante. De todas formas, hay que tener en cuenta que no siempre es fácil traducir expresiones y/o ideas de otro idioma, cuando menos la cultura. Si ya de por sí es complicado hacerlo en un idioma cercano con una cultura más o menos parecida a la nuestra, como puede ser el inglés o el francés, harto más complicado resulta hacerlo de un idioma tan desde mi punto de vista complicado como es el japonés, sin tener en cuenta la cultura tan distinta, que es difícil de asimilar aquí. De todas formas, hay mucha gente que prefiere que se traduzca fielmente al original y que no aceptan un cambio que puede no tener repercusión en la serie, pero que viene a causar el mismo efecto. Me explico: hace algún tiempo, hablé con una amiga que estaba indignada porque en **Slayers** habían traducido algo como que "¿Qué tiene que ver la magia (o algo así) con la botánica?", cuando en la serie original la comparación era "con la caña de azúcar". Realmente, no es (y repito, bajo mi punto de vista, que cualquier otro punto de vista es perfectamente válido) algo tan trascendente y da igual poner una cosa que otra. Para mi gusto, quizá hubiese estado mejor si lo hubiesen traducido como "¿Qué tiene que ver la velocidad con el tocino?" o bien "el culo con las témporas", pero ya digo que el efecto es el mismo, se ponga lo que se ponga. De hecho, el doblaje que más me ha gustado hasta ahora ha sido el de **Chicho Terremoto**, donde el equipo de dobladores optó por seguir una línea según la cual todos se llamaban con nombres y apellidos españoles y se suponía que vivían en Tarragona. Con esta idea, desarrollaron una línea de acción poniendo frases y refranes españoles y creando situaciones muy resaladas.

Por otro lado, los dobladores (y las dobladoras) se enfrentan con el problema de que son cuatro gatos doblando no sé por qué, la verdad, pero es así y tienen que dar voces a muchos personajes secundarios cambiando la voz para que se adapte a cada personaje. En series como en **Sailor Moon**, **Saint Seiya**, **Marmalade Boy**, etc., pasa esto, que, aunque no es algo muy importante, sí que se nota y siempre da qué pensar el por qué hay cuatro actores de doblaje para treinta personajes y que, si encima están enfermos o no van por lo que sea, otro actor les sustituye sus personajes, con lo que queda un efecto penoso. Si no, ahí tenéis el ejemplo de **Saint Seiya**, donde la voz de *Seiya* se cambió nosécuántas veces. Afortunadamente, esto parece que últimamente no pasa, ya que queda muy mal.

Por último, comentar que hay gente que piensa que es mejor la voz original que la doblada, que es más interesante verlo en el idioma original. Personalmente creo que, en líneas generales, esto es una equivocación. Si estás estudiando japonés, estupendo, porque te ayuda a familiarizarte con el idioma y la pronunciación, pero si no, no lo veo sentido, la verdad. Posiblemente esté equivocado, pero es mi opinión. Es más, prefiero mil veces las versiones dobladas. He tenido ocasión de escuchar la voz de *Martina*, en **Slayers** en el original y en la versión doblada y… prefiero con mucho la de la versión doblada. Esa entonación y el acento de pija que le ponen es de lo mejor que he oído en los últimos tiempos. Personalmente pienso que, en las últimas series que se han doblado aquí, se ha mejorado mucho esto, ya que se intenta escoger una voz que vaya de acuerdo con el personaje al que haya que doblar. Por poner un ejemplo, las voces de *Ikki* (**Saint Seiya**), *Zelgadiss* (**Slayers**) o el *Capitán Nemo* (**Nadia**) me parecen exactamente iguales y siempre con la misma inflexión y tono. Sin embargo, las voces en español me parecen completamente adecuadas y que van totalmente de acuerdo con los personajes. No se me ocurriría, por ejemplo, poner la voz del *Capitán Nemo* a *Ikki* o a *Zelgadiss*, porque no les pegaría nada. Y viceversa.

Así pues, éstas son las razones de que quiera apoyar a los (y las) dobladores/as. Me parece que están haciendo una labor muy buena y que están interesándose cada vez más por las series y los personajes que dobla. Y me parece muy injusto que nos tomemos su trabajo a la ligera, opinando sobre cosas que muchas veces ni siquiera conocemos. Eso es muy triste, de verdad. Y creo que los dobladores (y las dobladoras) se merecen, por lo menos, un reconocimiento a su trabajo, ya que unas palabras de ánimo nunca vienen mal.

Juan José Blázquez
juanjo.blazquez@mailcity.com

SIN TÍTULO

Bueno, parece ser que el 15 de Diciembre, cuando Manga Films saque la última cinta, **Dragon Ball** se habrá acabado para siempre (aunque siempre quedarán las reediciones de Planeta y de los canales autonómicos). A continuación paso a hacer un comentario sobre la serie que más se ha dejado notar en nuestro país.
Dragon Ball, serie odiada por muchos y defendida a capa y espada por otros, fue dibujada por *Akira Toriyama*, consta de tres partes: **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT**.
La primera, que es la mejor o, dicho de otra manera, la única medio buena, abarca desde el inicio de la serie hasta la llegada los saiyaneses a la tierra.
En esta parte vemos cómo *Goku* conoce a *Bulma* y se dedica a buscar las bolas de dragón, que pueden conceder un deseo si se reúnen todas...
En esta primera parte el argumento resulta original, entretenido y con algún que otro toque de humor.
La segunda parte, **Z**, llega hasta la lucha con el monstruo *Bu*, aquí la calidad ya se desparrama por los suelos y no le llega a la suela a la primera parte, aparte de múltiples incoherencias argumentales (lo de los viajes en el tiempo no lo entiende ni el mismísimo *Doc* de **Regreso al Futuro**), y de que el dibujo se simplifica bastante, el argumento es lo más repetitivo que he visto en mi vida; llega un malo; los ahostia a todos; *Goku* entrena y ahostia al malo, y así pasa con *Vegeta*, *Freezer*, *Célula* y *Bu* y el resto de malos más cutres que salen en la serie.
Y llegamos a la tercera parte, **GT**, que pasa del papel al anime, y además ya no está hecha por el paquete de *Toriyama*.
La verdad es que los que la hicieron superaron a *Toriyama*, aunque parezca mentira, lo hicieron peor que él, y es que la serie ya no hay por donde cogerla.

Sigue siendo repetitiva, pero ahora además es absurda, infantil, y además esta *Pan*, que es la cosa más insoportable de niña que he visto en mucho, mucho tiempo.
En resumen, es una serie a la que se le ha dado más importancia de la que tiene, porque su calidad no justifica en absoluto su popularidad.
Bueno, pues esta es mi opinión sobre la serie, espero que no me insultéis demasiado al leer esto.

Alkaiser
bunny@canal21.com

SIN TÍTULO

Bueno, parece que hace mucho tiempo que nadie le da caña a las editoriales (*NdL: Sin comentarios...*), Así que me voy a meter un poco con ellas ahora que no tengo mejor cosa que hacer.
Tenemos pocas editoriales, pero a este paso cada vez habrá menos, porque parece que se pegan por ver quién lo hace peor.
Primero tenemos a Planeta, editorial que, de cada 10 series que saca, a lo mejor completa una y todo, claro que, ¿cómo las van a completar?, si las sacan en unos formatos que dan asco: 32 paginas, 48 paginas, ¿¿¿pero esto qué es??? Si nos vamos a morir de viejos antes de poder acabar una serie, así claro, la gente se cansa de esperar y dice: esto que lo compre *Rita*. Yo personalmente sólo compro ya las series que salen en formato biblioteca manga o tomo ya que son las únicas que tienen alguna posibilidad de acabar.
Luego está Norma, nuestra queridísima Norma, que es la única editorial capaz de obtener un papel de calidad inferior a la del papel reciclado, ponerlo en un formato cutre y cobrarlo como si fuera oro, aparte de que también cortan un montonazo de series.
El tema del precio es lamentable de veras, alguien que se compre todos los gran volumen tiene que hipotecar la casa como mínimo, por no hablar de **Dark Hair Captured**, que valía la friolera de 850 pesetas, IM-PRESIONANTE.
Luego viene Glénat que la verdad son los únicos que merecen la pena, sacan pocos títulos, eso sí, pero con una calidad más o menos decente, todos en TOMO, ¿me oyen señores de Planeta?, TO-MO (algún día sabrán lo que es un tomo), a un precio asequible, y además títulos de bastante calidad.
Como parte negativa podemos decir que a veces meten algún gambazo con las traducciones (como en **Sailor Moon**, que cada personaje en cada tomo se llama de una forma diferente según la página), pero bueno, se puede llegar a perdonar si tenemos en cuenta todas las cosas buenas que he dicho antes.
De las editoriales de vídeo no hablo porque la verdad es que anime consumo poco y no puedo dar una opinión sobre algo que no sé (aunque por lo que cuenta la gente la cosa tampoco debe ser como para tirar cohetes).

Alkaiser
bunny@canal21.com

Testigos de la verdad

Amiguitos, hoy toca artículo de esos que, a priori, no tienen mucho que ver con el manganime. Así que si lo estáis leyendo es porque nuestro querido director habrá dado el visto bueno a su publicación... tras una agradable reunión con los señores *J. Daniels* y *J. Walker* (*NdL: No, no, yo soy fiel a J. Brooks*).

Hace algún tiempo, en alguna *mailing list* en Internet, se hizo una pregunta general para que cada cual diera su respuesta: "¿De qué modo ha cambiado tu vida el manganime?".

Como era de esperar, hubo respuestas para todos los gustos. Pero todas tenían algo en común: hablaban de los beneficios que las historias contenidas en aquellos tomos y cintas de vídeo habían causado en sus vidas. En los cuales no voy a entrar, ya que sería tema para otro artículo. El caso es que yo me quedé con las ganas de enfocarlo desde otro punto de vista, pero no me decidí a hacerlo por si me acusaban de inducir a los "off-topics" (en la jerga internetera, se llama así a los asuntos que se salen del tema de una discusión). Ahora lo voy a hacer.

¿Cuántos artículos se habrán escrito y cuántas opiniones se habrán vertido en torno a la absurda persecución a que se ve sometido el manganime por parte de los medios de comunicación y de las asociaciones de padres y telespectadores? Yo ya he perdido la cuenta. Todos tenemos claro que esta "caza de brujas" es una circunstancia que, como aficionados a esta forma de arte, nos perjudica en extremo... ¿o no? ¿Y si ahora yo afirmara que, como resultado de estar siendo testigos de estos desagradables sucesos, todos y cada uno de nosotros podríamos crecer y madurar como personas libres?

Vale. Una cosa está clara. Se miente descaradamente, o se dicen verdades a medias, que viene a ser lo mismo. Se está colocando a todas las producciones japonesas la etiqueta "alto contenido de violencia y sexualidad" (incluso se ha llegado a afirmar tal cosa de **Marmalade Boy**), cuando eso no es cierto. Se está acusando al manganime de ser perjudicial para los niños, pasando por alto lo absurdo que es pensar que toda animación está necesariamente dirigida a los más pequeños. Se tergiversa y se magnifica cualquier suceso anormal que tiene relación con el tema, como el famoso episodio de epilepsia colectiva de niños japoneses, supuestamente provocada por la serie **Pokémon**.

¿Los motivos de tal persecución? Quizá sea proteccionismo cultural ante la "invasión oriental", quizá sea el alarmismo ante un supuesto crecimiento de la violencia (toda alarma social necesita una cabeza de turco a la que echar las culpas), quizá sea a causa de lo fácil que resulta sacar a la luz una "bomba periodística" en vez de realizar un análisis serio y objetivo de la situación, o quizá sea simple producto de la ignorancia ("temen lo que ignoran, destruyen lo que temen"). Ni lo sé ni me importa.

El caso es que la práctica totalidad de los españoles asumen como ciertas unas ideas que no lo son. Y todo ello, debido a lo influenciables que son ante las opiniones provenientes de ciertos medios y de ciertas personas que, consciente o inconscientemente, consideran infalibles. Y estos últimos aprovechan la circunstancia para imponer sus propias ideas. Eso tiene un nombre: MANIPULACIÓN.

Se ha manipulado al pueblo desde el principio de los tiempos, con un solo objetivo: alcanzar el poder. Se ha repetido hasta la saciedad que un partido, de repente, es de una determinada posición ideológica, cuando en realidad sigue los mismos dictados de siempre. Se ha insistido en que un grupo tiene móviles políticos cuando en realidad es una vulgar banda mafiosa. Se ha manipulado, se manipula y se manipulará. Pero el orgullo individual de cada ciudadano le impide reconocer que está siendo controlado, y niega sistemáticamente que exista tal manipulación. Por eso, a los aficionados al manganime se nos ha concedido un valioso regalo: la oportunidad de comprobar que sí, que la manipulación existe, y que está siendo utilizada contra nosotros.

¿Cómo luchar contra ella? Aparte de educar a los ignorantes (la famosa "evan-gelización"), lo mejor que podemos hacer es evitar ser manipulados.

¿Y cómo se hace eso? Planteándoselo todo. No aceptes cualquier dogma o verdad absoluta que se te imponga. Reflexiona sobre ellas y saca tus propias conclusiones. Plantéate lo que dice tu sociedad. Plantéate lo que dicen tus padres, tus amigos, tus líderes, tus dioses. Plantéate lo que dice esta revista y este artículo. Y, sobre todo, plantéate tus propias creencias. Vacía tu mente de todos los juicios y condicionamientos previos que has adquirido desde tu infancia y conviértete en un ser humano verdaderamente libre. Ésta es la auténtica independencia, y no el marcharte de casa de tus padres más tarde o más temprano.

Los poderosos necesitan un rebaño controlado. Si tú no escapas de él, no serás otra cosa que un borrego. Y los pastores seguirán en su puesto, moviendo los hilos del mundo a su antojo. ¿Es que vamos a permitirlo?

Raven
raul_ruiz@teleline.es

Pokémon

LA RATA AMARILLA

La primera vez que tuve noticias de **Pokémon** fue cuando tuvo lugar el suceso de la epilepsia. Pues bien, hoy voy a desvelar el gran secreto de la serie, aun y desoyendo las amenazas que Nintendo ha lanzado sobre mi persona: la susodicha epilepsia no vino dada por el efecto de luz en los ojos de *Pikachu*, sino por el asco que le dio a la gente (inconscientemente, claro) ver tal basura de anime.

Y bien, éste ya ha llegado aquí, y en vista de la que se va a armar, he decidido intentar evitar, en lo que sea posible, que los lectores de esta maravillosa revista caigan en la tentación de sucumbir ante la avalancha que tendremos de productos relacionados con la rata amarilla. Pero para argumentar mis críticas, me referiré primero al hecho de que la serie venga de un videojuego para niños. A partir de ese punto, ya queda condicionado el guión de **Pokémon**: será lineal y repetitivo (al estilo **dragonbol**, **Dai no daiboken** y otras de su especie). Pero no quiero quitarle el mérito a la gente que la hizo, pues lo tenía muy bien pensado, ya que si te basas en ciertos puntos, puedes conseguir fácilmente un éxito de ventas:

1 - Diseña una mascota graciosa y estúpida, con la que se puedan hacer cantidades ingentes de *merchandise* (en este caso, tuvieron una gran idea, diseñar muuuuchas más mascotas estúpidas, para vender aún más).
2 - Crea un argumento lineal, la gente lo podrá mirar mientras merienda, y no deberá prestar atención (esto libera el estrés acumulado durante el día). Los guionistas hicieron el argumento más lineal que el palo de una escoba, y, claro, la serie relaja a la gente.
3 - Publicidad: sirve para convencer a la gente de que algo es absolutamente necesario, y que disfrutarán mucho con ello. Con el ataque de los ojos brillantes, les sobró publicidad para que la serie llegara a medio mundo (y al otro medio no porque no tienen tele).
(*NdL: Bueno, estos tres puntos, sobre todo los dos últimos, valen para TODAS las series*).

Pero hay otras razones, aparte de las lógicas, que propician mi odio por **Pokémon**, la más destacable es *Pikachu*. Veamos, es estúpido, amarillo y feo, y aún así, en los salones ves a toda la gente buscando como locos peluches, pins, llaveros y vibradores si hubiera del tal *Pikachu*. Y no sólo eso, sino que además van enseñándolos por ahí, y, ¿sabéis qué? Tengo la respuesta a porqué la gente hace eso: pues bien, como es sabido, la gente del mundillo friki es bastante introvertida y rara, y al comprar el correspondiente llavero de *Pikachu* se sienten integrados en su sociedad particular, se sienten... "*hermanos de Pikachu*".

Para terminar, sólo me queda pedir que tengáis muy en cuenta mis consideraciones, y así seréis un buen día personas de provecho como yo, y podréis leer "**Fausto**" y las obras completas de *Kafka* en una sola noche. Pronto me volveréis a ver por aquí, pues tengo en mente comentar un par de cosas de una obra que se llamaba como el protagonista de **Farmacia de Guardia**, esto... Adolfo, sí, Adolfo (*NdL: Reblas la que me espera...*).

ALGUNOS DE LOS REDACTORES DE MINAMI EXPRESANDO SU "AMOR" A PIKACHU. CURIOSAMENTE, NINGUNO DE ELLOS ES YOSHI

Yoshi
yoshis@ole.com

Nota de Lázaro: Para evitar confusiones, desde ya digo que Yoshi NO soy yo, que si no luego pasa lo que pasa...

Unos héroes DISTINTOS

Hace unos días, aprovechando que no tenía trabajo, me dio por volver a ver mis cintas de anime. Y allí estaba, disfrutando de los animes que tenía grabados cuando me percaté de lo particulares que son la mayoría de héroes y heroínas de nuestras series favoritas. Venga, reconocedlo: *Yuu Matsuura* (**Marmalade Boy-La familia crece**) pasa de todo y de todos; *Usagi Tsukino* (**Sailor Moon**) es simplemente tonta; los protagonistas de **Gundam Wing** son terroristas adolescentes con algún psicópata entre ellos; *Shinji Ikari* (**Evangelion**) tiene miedo de hacer nada, no sea que pase algo; *Seishiro Sakurazuka* (**Tôkyo Babylon**), el príncipe *Bara-ki* (**Level E**), *Zeross* (**Slayers-Reena y Gaudy**)... son unos c*br*n*s; *Ryo Saeba* (**City Hunter**) está más salido que un balcón; *Black Jack* (pues eso, **Black Jack**) es un cínico redomado con más cara que espalda; *Kenshin Himura* (**Rurôni Kenshin-El guerrero samurai**) es un asesino confeso pero no convicto y *Reena Inverse* (**Slayers**...) roba tesoros, liquida a cualquiera que se cruce en su camino ya sean ladrones, dragones, demonios u hombres-peces destruye ciudades y encima droga esclavos... [bueno, creo que ya no me queda nadie más a quien ofender...].

Calma, calma. Ni yo soy el terrible *Adolfito* ni esto es un extracto del boletín mensual de la ATR o la TAC; los tiros no van por ahí. Lo que quería resaltar con esa lista es que, como ya he dicho al principio del artículo, los protagonistas de las historias de manganime no son precisamente perfectos.

Quizá a esto se deba el "éxito" de mangas y animes respecto a sus equivalentes de otros países. Aquí sus heroínas y héroes (los "buenos", en una palabra) son humanamente imperfectos; tienen virtudes y defectos como cualquier persona, lo que pasa es que al final los primeros sobrepasan o al menos hacen que los segundos pasen inadvertidos. Y si no es así, al menos demuestran poseer la capacidad de evolucionar respecto a cómo eran en sus principios. Reconozco que hay gente que no cambia ni por casualidad (*Ryo, Goku, Usagi, Chicho Terremoto...*) pero si la excepción confirma la regla, en este caso se puede decir que las excepciones son varias y arreglado.

Después de todo, muchas de las historias no son sino la descripción de los cambios de sus protagonistas, lo cual es especialmente obvio en aquellas pertenecientes al género llamado "comedia estudiantil" por lo de ir pasando cursos y todas esas cosas. **Kimagure Orange Road**, **Touch**, **Marmalade Boy**... son, más que culebrones de instituto, el relato de la evolución de los diferentes personajes (de *Madoka* a *Miki*, *Rokutanda* incluido) que pueblan sus páginas. Teniendo en cuenta que se dirigen hacia un público adolescente, que precisamente se caracteriza por atravesar una serie de cambios muy importantes en esa etapa de su vida, es bastante lógico.

Ahora que ya hemos dejado claro lo de la evolución (y si no, finjamos) volvamos con lo imperfectos que son los "buenos" [si digo "buenas", corro el riesgo de que *Lázaro* ponga una nota de las suyas]. De acuerdo que no se trata de una característica única y exclusiva de mangas y animes. Ya hace tiempo que en los tebeos americanos de superhéroes aparecieron personajes así, que aparte de tener una tía enferma, deber unos veintiséis meses de alquiler del apartamento y no ligar ni a la de tres, encima se veían obligados a salvar a un mundo que les odiaba y perseguía (hum... creo que he leído demasiado a *Claremont*...); ejemplos de lo que digo serían, por citar algunos, **Spiderman**, **La Patrulla-X** y cía. Por otra parte, si queremos encontrar personajes imperfectos en la animación no japonesa, está claro que debemos ir a **Los Simpson**. Allí encontraremos personajes imperfectos y también maleducados, gamberros, guarros y todo lo políticamente incorrectos que se quiera; pero tornemos a donde estábamos que creo que me estoy yendo por las ramas.

Como ya he dicho, es su imperfección lo que hace que sean tan populares. Por lo menos a mí me gustó ver en **Slayers** cómo *Reena*, en un rasgo de egoísmo terriblemente humano, prefería arriesgarse a destruir el mundo antes que perder al chico al que quiere; cómo *Kaori*, en **City Hunter**, arde de celos viendo que su compañero babea ante cualquier mujer guapa... a excepción de ella; cómo en el transcurso de **Evangelion** *Shinji* no reconoce el techo por quincuagésimo séptima vez o cómo... bueno, creo que ya me habéis entendido.

Si nos paramos a pensarlo, es esa característica suya de variabilidad lo que les diferencia de los "malos", cuya intransigencia les convierte en lo que son... más su empeño de aguarle las fiestas a quien se cruce en su camino; pero eso ya lo trataré más detenidamente en otra ocasión. <o no>

Por último de verdad, lo prometo por éstas que son cruces sólo quiero decir que en realidad no tiene nada de extraño que heroínas y héroes sean tan humanamente imperfectos. Después de todo, si los humanos, que los hemos creado, no somos perfectos ¿por qué lo iban a ser ellos?

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.D.: He puesto entre comillas la palabra "éxito" porque si siendo un éxito series como **Patlabor**, **Touch**, **City Hunter**, **Kimagure** o **Ranma 1/2** cierran por falta de ventas, no quiero ni imaginarme cómo sería un fracaso.

ERAN UNO, DOS Y TRES...

"- Buenas... ¿hay sitio para cenar?
- Sí señol... ¿cuántas pelsonas van a sel?
- Espere a ver... mmm... 95."

El Camino Perdido del Otaku

Es difícil encontrar en la prensa llamada "seria" un artículo dedicado al cómic o a la animación en general. Es dificilísimo encontrar siquiera una reseña de manga o anime en un periódico o noticiario de radio o televisión. Es casi imposible que, en el caso de aparecer una mención al manganime, ésta no sea para decir que el manga es malo, atonta a l@s niñ@s y despierta en ell@s sus peores instintos y vicios. Siempre que hablan de nosotr@s es para ponernos a parir, vamos.

Sin embargo, el otro día en **El Mundo** aparecía una noticia relacionada con el tebeo y la animación y que no arremetía contra los babosos y pervertidos consumidores de manga... o al menos, no aparentemente. A cuatro columnas hablaba de la incorporación de *StoryBoard* (empresa española de animación) al *Grupo Europeo de Animación*. La *EAG* (en pitinglis las siglas) quiere ser como la Unión Europea de la animación, todos contra el imperialismo yanky y la amenaza amarilla, plumillas unidos jamas serán vencidos, etc, etc.

Según nos cuenta en el artículo un tal *Jorge Martínez Reverte*, el objetivo es plantar cara a los japos y yankis en el terreno de la animación 3D, ya que dan por perdido la batalla en animación manual y artesanal. Uniendo el modelo de producción francés, la tecnología alemana y la creatividad española (¿por qué siempre que oigo "creatividad española" me suena como a "no sabemos lo que hacemos"?), plantearán la batalla en la animación 3D y adulta. Estos son campos que, como tod@s l@s otakus sabemos, en Japón no se hace nada y nunca han soñado siquiera plantearse la incursión (N.del A.: Estoy de coooooooña, para l@s lent@s de mente, que siempre hay algun@).

Lo más penoso de todo es cuando nos relata, todo orgulloso, que el primer proyecto que tienen entre manos la susodicha *GEA* (ahora las siglas en espanis) es la adaptación del comic **Elfquest**... que como tod@s sabemos es un cómic muy europeo... de al lado de los Pirineos, vamos. Yo es que flipo en colores. ¿No había un jodido tebeo en toda europa para adaptar a las pantallas, que tienen que escoger un cómic americano? Yo disfruté como el que más con la historia de los elfos y sus lobos... pero joder, entonces no plantees el grupete éste como si fuese La Última Defensa del Viejo Continente contra La Oscuridad Que Nos Acecha.

Es realmente penoso recordar tiempos no muy lejanos, cuando en España (con perdón) se realizaba animación de calidad. Tanto era así que luego se exportaba y se vendía por todo el mundo. Series como **Rui el pequeño Cid**, **La Vuelta al Mundo de Willy Fog** o **Dartacan y los Tres Mosqueperros** soportaban con clase la comparación con las series que nos llegaban de USA o de Japón. Eran tiempos de guiones ingeniosos, animadores competentes, empresarios generosos y televisiones (bueno, televisión) sin complejos. Y de público fiel.

Aquellas series tenían tan buena audiencia no por ser un producto español, sino por que eran BUENAS. Adecuadas para el público al que iban dirigidas. Rentables desde la primera peseta. Y si no se aprovechó la situación para crear una industria poderosa en este sector, no fue por la "amenaza amarilla", sino por la propia incompetencia de los profesionales patrios... encabezados por ese prohombre llamado *Luis D´Ocon*, que llegó a acusar a los espectadores de traidores a la ¿patria? por preferir **Saint Seiya** a **Delfy y sus amigos**.

Que no se confundan. El público no va a ir a ver una película de animación mal hecha, por mucho que esté homologada desde Bruselas y lleve la ¿bandera? europea en lo alto de la cinta. Lo único que demandamos es algo que nos guste, que nos divierta, que nos entretenga, que nos sugiera cosas, independientemente de la nacionalidad de sus creadores. Deseamos que sean valientes, apuesten por el talento que sin duda hay en este país (sobre todo, entre gente que creció viendo esas series), y se dejen de excusas a la hora de hacer balance sobre su obra.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro2@wanadoo.es

Seguimos con esta nueva sección de Minami, en la que pretendemos que participéis todo lo posible, para que así, aunque sea indirectamente, nos hagáis llegar vuestros gustos y preferencias.

La idea es simple: Contarnos quién es vuestro personaje favorito y por qué. Podéis hablarnos de personajes famosos y conocidos como podrían ser Son Goku, Lina Inverse, Yuu Matsura, Rei Ayanami, Kenshin Himura, etc, o bien podéis rescatar del olvido a personajes secundarios que a vosotros os llegaron al alma como Shiryu, Yamcha, Meiko, Kaworu Nagisa, Hajime Saito, etc. De hecho, incluso podéis hablarnos de "malos malosos", ya sean de nuevo estos los principales o meros comparsas, como el Príncipe Diamante, Yasunori Kato, el Gran Patriarca del Santuario, Gary Oak, Shishio, etc.

Eso sí, si habláis de un personaje muy raro, desconocido o secundario, por favor mandad alguna ilustración o dibujo en el que aparezca, no vaya a ser que sea tan rebuscado que ni nosotros podamos conseguir material gráfico suyo.

Así pues, y en espera de vuestras cartas y colaboraciones vamos a publicar la primera llegada a redacción, enviada por el Sr. Rubio a través de internet.

FOLKEN FANEL

En mi corta vida he visto y he leído muchos mangas y muchos animes, pero si hay un personaje en el que me haya fijado, que me haya llamado especialmente la atención, es sin duda *Folken Fanel*, de **La visión de Escaflowne**.

Puede que muchos os estéis preguntando qué tiene este personaje de especial, no se puede decir que sea el tí pico prototipo de Chico Guapo de Anime, tampoco es el bueno, por lo menos al principio de la serie, y además no es muy hablador, pero precisamente esas son para mí las cualidades que lo hacen mi Ídolo Imaginario. ^__^

Lo primero que me llamó la atención de este personaje es su voz, no sé cómo será en la versión original japonesa, pero el actor que le ha doblado en nuestro idioma tiene una de las mejores voces para doblar anime que he podido escuchar, es una voz oscura y apagada, que hace que te quedes mirando al personaje y pensando que no te gustaría encontrarte con él en una habitación a oscuras.

Lo siguiente es sin duda su triste historia, es una de las más deprimentes y salvajes que conozco, nació príncipe, y para poder coronarse debe acabar con un dragón y extraerle el corazón, que será usado como energía para su Guymelef: Escaflowne. Pero la batalla es más dura de lo que *Folken* podía pensar, y es derrotado perdiendo además su brazo derecho, todos le dan por muerto, pero años después su hermano *Van* lo encuentra, y él le explica que cuando estaba al borde de la muerte un extraño hombre lo encontró, le curó sus heridas (incluyendo un nuevo brazo metálico) y le reclutó en sus filas con un alto cargo. Mucha gente me ha dicho que eso es de cobardes, y tal vez por eso a poca gente le cae bien, incluido su hermano, que se pasa media serie diciéndole que cambie de bando, pero yo no estoy de acuerdo con ellos, *Folken* estaba medio muerto, ese tío le curó, debía elegir entre morir o vivir, y la respuesta está bastante clara, además es normal que cambiara de bando, en uno era un general con prestigio y con responsabilidades, en el otro era un simple chaval obligado a luchar a muerte con un dragón; yo, desde luego, tengo claro qué elegiría.

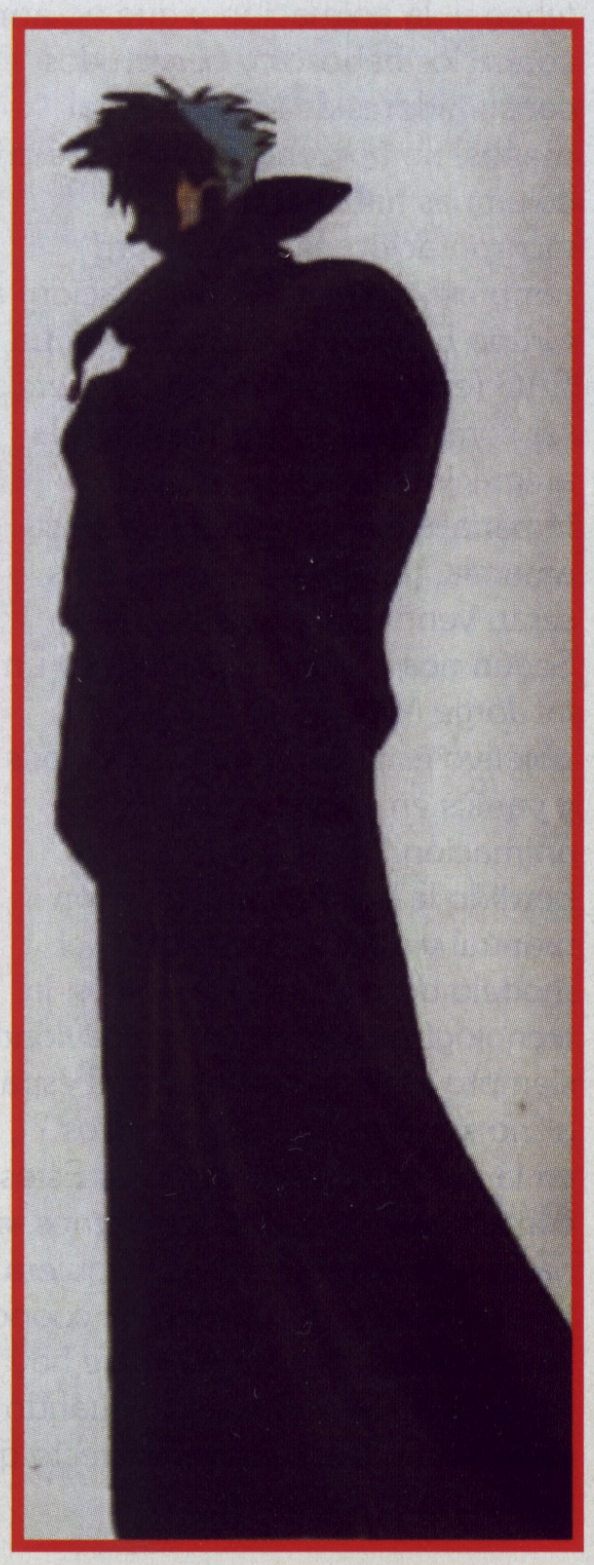
Otra cosa digna de elogio es su discreción, es uno de los personajes animados más discretos que hay, siempre está muy calmado, metido en su capa, nunca habla más de lo necesario, además no es un hombre de acción, él prefiere el diálogo y dejar la parte física para sus esbirros, por lo tanto se puede decir sin temor que siempre está del lado que más le conviene, como se puede comprobar al final de la serie, donde ve que no tiene nada que hacer con su amo y decide unirse a su hermano para salvar el pellejo, cosa que algunos tachan de "*cagado de mierda*", por lo menos, yo lo veo normal, siempre hay que estar del lado vencedor, aunque eso signifique romper con los ideales, serás un desertor, pero estarás vivo.

Y por último lo que más me gusta es la lágrima que tiene dibujada debajo de su ojo derecho, no sé por qué pero me encanta, si alguna vez me tuviera que disfrazar de algún personaje sería de éste sin duda.

Espero que os haya gustado esta especie de monólogo y que no os haya aburrido mucho.

Nos leemos.

Víctor Toyos-Sr. Rubio
sr_rubio@mixmail.com



SILENT MÖBIUS

Vaya, otra vez en la parte negativa del "Cara a cara", y esta vez criticando **Silent Möbius** en contra de nuestro bienamado correero. Vamos allá.

En la parte gráfica, me encuentro con un estilo atractivo. Los diseños de los personajes -a pesar de cierta inseguridad anatómica que se observa en ocasiones-, de edificios y de vehículos futuristas me convence. A destacar los llamados "siniestros", originales sus diseños y muy conseguido su aspecto repugnante. Sin embargo, el uso intensivo de tramas que tanto ayuda, por ejemplo, a conseguir este ú
ltimo efecto, en otras parcelas se hace casi agobiante, sobrecargando en exceso cada viñeta y provocando que, especialmente en las escenas de acción, te preguntes cada dos por tres "¿qué será esto de aquí?". Amante como soy de la sencillez gráfica, cuando en un cómic tengo que ver unas cuantas veces cada página para enterarme de lo que pasa, es señal de que algo no va bien.

Otra particularidad fácilmente observable es el cambio radical de diseño que afecta a los personajes ya avanzada la trama, adquiriendo un aspecto más adulto. Dejando aparte los gustos, es una medida comprensible, dado que los protagonistas necesariamente han de crecer y cambiar. Sin embargo, a la hora de hacer un *flashback* y reseñar acontecimientos que se remontan a épocas anteriores al principio de la obra, el autor sigue manteniendo en sus personajes ese aspecto adulto. Lo que queda bastante raro, para qué negarlo.

Metiéndonos ya en el argumento, el autor nos traslada a un ambiente futurista con aire a cyberpunk y con toques de magia y espiritismo. Luego ya tenemos en el plato las alusiones obligadas a los referentes del género. Pero una cosa es una sutil inspiración, y otra, ese momento al final del episodio presentación de *Kiddy Phenil*, en el que al replic... al megadine sólo le falta decir aquello de *la puerta de Tannhäuser* para reconstruir la memorable escena de **Blade Runner** (¿será un homenaje?).

Hablando de las presentaciones de las protagonistas, el espacio que se les concede se hace largo incluso para un incondicional de los ritmos lentos de narración como soy yo. Si es cierto que lo publicado por Norma alcanza tres cuartas partes del total, yo diría que la trama está demasiado descompensada, como si *Asamiya* nunca quisiera entrar de lleno en el meollo de la cuestión y se entretuviera con subargumentos secundarios. Se juega también con el misterio que envuelve a algunos personajes, pero si ese misterio no se desvela, el recurso se vuelve artificial y oportunista.

Al final no me ha quedado nada claro a dónde pretende llegar **Silent Möbius** (a no ser que en esos dos últimos tomos, que no he leído, se concentre la parte esencial de la historia). La sensación que tengo al finalizar su lectura es "pero, realmente, ¿cuándo va a empezar esto?". Y, siendo un poco malpensados, se podría concluir que no se diferencia mucho de la típica historia "grupo de chicas combatiendo contra las fuerzas del mal"...

Raven
Raul_ruiz@teleline.es

Silent Möbius... una de las obras "veteranas" en el mercado español, con dos miniseries publicadas de la mano de Norma Editorial. Y lo que es más importante, una de mis favoritas. Así que vamos a darle caña a mi contrincante.

En primer lugar, y a antes de juzgar esta obra, hay que tener en cuenta un detalle fundamental. En España sólo se editaron los 6 primeros tomos, cuando la obra va ya por el 11 en Japón. Por lo tanto no se puede criticar más que superficialmente la trama, ya que a la altura en que se cortó en nuestro país la historia en sí no había hecho más que empezar. Hasta ese punto, *Asamiya* estuvo más ocupado en presentarnos a los personajes que forman la AMPD que en desarrollar una trama más o menos definida. Que la hay, por supuesto.

El principio es mi parte favorita de la obra, cuando nos presenta a los personajes. Para darnos a conocer su personalidad, su pasado y el porqué de su ingreso en el cuerpo de policía el autor nos narra una pequeña historia centrada en cada uno de los personajes protagonistas. Este hecho hace que incluso en algún momento llegues a dudar de quién es realmente el personaje protagonista, hecho que la lectura de la obra te revela cuando la trama empieza a avanzar realmente. Aunque en este punto tropezamos con el obstáculo antes mencionado, y es el hecho de que cuando realmente se empiezan a desatar los acontecimientos la serie queda cortada. Y podéis creerme, porque he tenido la oportunidad de leer las traducciones de los tomos restantes exceptuando el último, que la trama empieza a volverse realmente interesante e impredecible a partir del tomo octavo.

Por otro lado, ¿qué se puede reprochar del estilo de dibujo de *Kia Asamiya*? En los inicios de la obra se nota que el estilo del autor aún tenía que pulirse, ya que por algo **Silent Möbius** es una de sus primeras obras. Pero incluso en esta fase ya se pueden observar los conceptos básicos que caracterizaran a toda la obra. Sabe utilizar muy bien las tramas, sobre todo en el diseño de los Siniestros, que ayuda a dotarles del necesario aspecto "sobrenatural". El diseño de los personajes, sobre todo los femeninos, es realmente atractivo, aunque ciertos detalles anatómicos sean bastante peculiares en un principio. Y los diseños mecánicos y de armamento están muy logrados, y se integran a la perfección con los elementos sobrenaturales de la obra. Cabe reseñar que cuando avanza la obra la calidad del dibujo se hace mayor, tanto por el lógico perfeccionamiento de la técnica del autor como por la utilización de CG (Computer Graphics), de los que *Kia Asamiya* y *Michitaka Kikuchi* son auténticos expertos.

En definitiva, estos son los poderes de **Silent Möbius**: Una atractiva y original mezcla de esoterismo y magia junto a la más avanzada tecnología, haciendo que conceptos en apariencia tan alejados convivan y hagan interesante la historia. Por otro lado, un grupo de personajes con muchas cosas que hacer en el futuro, y otras tantas por ocultar de su pasado, que hacen que la trama tome giros insospechados con suma facilidad. Y por último, un aspecto gráfico impecable, de la mano de uno de los autores más reputados en Japón. Así que ya sabéis, uniros a la *Attacked Mistification Police Department*, y no le hagáis caso al demagogo que escribe en la columna de al lado ^_^.

PD: Por supuesto todo lo escrito anteriormente es EMMMASAO, es decir, En Mi Muy Modesta Aunque Siempre Acertada Opinión.

Asuma Shinohara
asuma@geocities.com

Curso de Cómic Americano

THE TENTH

Bueno, bueno amiguitas, otra vez nos vemos en una siguiente entrega del curso de cómic americano. Ya que hemos terminado con Cliffhanger, estáis capacitadas para saber la última novedad: Una cuarta serie se ha incorporado. Se llama **Steampunk** y está realizada por *Chris Bachalao* (dibujante), *Joe Kelly* (guión) y *Richard Friend* (tinta). No sale a la venta hasta febrero, así que cuando tengas esta revista en las manos, posiblemente ya dispongamos que alguna copia del nuevo cómic para comentaros qué tal es.
Pero bueno, centrémonos en la serie que nos ocupa hoy: **The Tenth**, una auténtica bomba, os lo puedo asegurar... pero comencemos por el principio.

¿Quiénes son las autoras?

Bien amiguitas, hoy vamos a hacerlo más sencillo que de costumbre, para que todas lo podáis comprender sin que os cueste mucho esfuerzo (aunque no esté garantizado al 100%) eso de que una serie la realice más de una persona, tal y como no estamos acostumbradas en el manga. Hay una tía que pilla un lápiz (o en su defecto un portaminas) y hace los dibujitos (muy cucos todos), en este caso es la srta. *Tony Daniel*, que, ¡atención!, es también la artífice creadora del argumento general de la serie. Otra chica llamada *Beau Smith* es la encargada de pulir las ideas argumentales que ha tenido la srta. *Daniel* para la historia (vamos, los diálogos). Por último, tenemos a *Saleen*

Crawford, que es básicamente una calcadora, ya que con un rotulador (no demasiado gordo a ser posible) repasa los trazos realizados por *Daniel*. Existe también un grupo de gente que son las que se encargan de darle un poco de vidilla al cómic, vamos, que lo colorean para que no sea en blanco y negro y tal. Como siempre, memoriza estos nombres, sobre todo el de la lapiceadora (*penciler* en inglés) *Tony Daniel*, porque de hecho el resto del equipo puede cambiar (es más, ha cambiado en las últimas miniseries).

¿De qué va?

Esperanza (la protagonista) vive en un pequeño pueblo con *Zorina* y su madre (la de *Zorina*), en el que un hombrecillo malo malísimo (me atrevería a decir que es la mala más mala de todas las malas), *Rhazes Darkk*, es el precursor de un malvado experimento científico, en el que se ve involucrado *Víctor*, que es capturado y convertido en una especie de monstruo ajqueroso y muy bruto (una mezcla entre *La Masa* y el *Monstruo de la Galletas*). Pero él consigue escapar de su dominio y, en su huida, se encuentra con *Esperanza* (fíjate qué casualidad de la vida), y resulta que la muchacha también tiene poderes, al igual que su gata *Arusa* (que tiene la fabulosa capacidad de mear un ácido que no hace mucha pupa pero no veas si escuece).
Con este simple argumento básico, van apareciendo muchos más personajes como *Adrenalynn* (una niña-cyborg muy chula), *Lastic* (que tiene la facultad de alargar sus miembros y alguna que otra sorpresa), *Blackspell* (un personaje demasiado difícil de comprender para una mente tan simple como la de una lectora media de manga (*NdL: Nos hemos levantado polémicos, ¿eh, Spidei?*)), *Killcrow* (un hombre que tiene el culo por delante y muerde), *Bahareh* (una tía buena que tiene mazo de poderes psíquicos, como el de meterse en la barriga de hombres gordos), *Gozza* (un niño con zapatillas de dinosaurio que controla los cuatro elementos fundamentales) y un mazo de personajes secundarios más.

Flípalo ante las demás

The Tenth está siendo publicada en nuestro país por Planeta y costa de 4 números de miniserie más 14 números de serie regular. Una vez termine dicha serie, se incluirán en la versión española dos miniseries que la continúan, llamadas **The black embrace** (con guión de *Lobdell*, actual guionista de **Wildcats**) y **Evil's child** (la última publicada en USA). Además, se está publicando en USA la miniserie de *Adrenalyne* (**Adrenalynn, weapon of war**).
Para terminar, decir que este artículo ha sido escrito en un estado mental bastante lamentable, por lo que no despreciéis *a priori* la serie, porque, posiblemente, sea una de las más adecuadas para iniciarse en el mundo del cómic americano. La serie no es de cachondeo (al contrario de lo que pueda parecer) y, además, salen tetas y culos (que es lo que buscáis las lectoras de manga, ¿no?), ya que *Esperanza* suele llevar ropa tan ajustada como las mayas del mismísimo *Spiderman*. He dicho.

The Amazing Spidei (after Haro)
spidei@ctv.es

¿Por qué las chicas regalan chocolate a los chicos en San Valentín?

Cuando le sugerí a mi amigo Takashi que me echara una mano para escribir estos articulillos de cultura, se mostró encantado de poder colaborar en una revista de manga (es otaku). Para el primero que hicimos sobre Hatsumôde, le pedí la información sobre lo que significaba y yo lo redacté pero en este caso me gusta cómo cuenta lo de San Valentín así que, quitando algunas correcciones, lo he dejado tal cual. ***Chiisai***

El día de San Valentín se celebra en muchos países, incluso en Japón. Que no os extrañe que se celebre en el país del Sol Naciente, porque su cultura es una mezcla de lo oriental y lo occidental. Lo curioso es que en Japón son sólo las chicas las que regalan chocolate a los chicos. ¿Y por qué sólo las chicas? ¿Y por qué chocolate? Sobre chocolate tengo una respuesta. Hace unas décadas que unas compañías confiteras intentaron promover la venta de chocolate a través del día de San Valentín. Pero es difícil descifrar el otro enigma, del porqué sólo las chicas. Aún así, los chicos también tienen su propio día: el 14 de marzo son ellos los que regalan caramelos a las chicas que les regalaron chocolate. Este día se llama "*White Day* (Día Blanco)". No sé por qué se llama así, lo cierto es que este nombre fue creado por la confitería. Pero nos sigue quedando un misterio. Lo siento pero no tengo una respuesta clara. Pero como tendencia general, en Japón las chicas son las que tienen más ansia para conseguir un novio. Supongo que esta tendencia es la que ha convertido San Valentín en una fiesta únicamente de las chicas. De hecho, apareció hace unas décadas primero el día de San Valentín como una costumbre nueva, y después de muchos años se añadió el *White Day*.

Actualmente San Valentín se celebra así. Ante todo, el chocolate que una chica regala se divide en dos categorías, "**majichoko**" y "**girichoko**". **Majichoko** es una palabra compuesta por dos, "maji (verdadero)" y "choko (chocolate)". Es decir, es el chocolate que una chica regala al chico del que ella está enamorada. Así que una chica suele regalar un chocolate de lujo a un único chico (aunque últimamente hay chicas que regalan "**majichoko**" a varios chicos, pero todavía tal acción se considera muy fea). Por otro lado, "girichoco" es como un regalo de Navidad. No sólo se les da a los chicos, sino también a los padres, los parientes, los vecinos, los socios y jefes de la oficina, y los compañeros y profesores de la escuela. Una chica suele regalar varias docenas de chocolates baratos como "**girichoko**". ¿Y qué es "giri"? Esta palabra no se corresponde a ninguna española. Ahora sólo digo que ésta significa cierta obligación privada.

A las chicas naturalmente "**majichoko**" les importa mucho más. Mientras que unas chicas fortifican el vínculo con su novio, otras intentan conseguir un novio. Aunque ellas pueden cortejar a un chico cuando quieran, tienden a aprovechar San Valentín como buena ocasión. Y este tema es precisamente apto para anime y manga. Acaso hayáis visto una escena así, una chica se pone delante de un chico, baja la cabeza y le extiende las manos donde se encuentra una caja de chocolate y dice: "*Kore uketotte kudasai* (Acepta esto por favor!)". Esto en realidad no se puede ver muchas veces, pero es cierto que existe. En esta situación hasta un chocolate de lujo parece a una chica enamorada un regalo insuficiente, por lo tanto le ofrece un chocolate hecho por ella misma. De hecho, existen muchas chicas que preparan un chocolate para dedicar a su novio futuro. Así que se venden muchos los ingredientes de chocolate a principios de febrero. Las chicas resuelven el polvo de cacao, lo cuelan en el molde de la forma de corazón, y escriben con chocolate el nombre del chico.

A propósito, ¿a los chicos cuál les importa más? Contra toda previsión les importa más "**girichoko**". He dicho que éste es casi igual que el regalo de la Navidad, pero el día de San Valentín únicamente las chicas regalan solamente a los hombres, aunque el chocolate sea "**girichoko**". Y lo importante es que las chicas regalen más chocolate a los hombres favoritos. Por eso la cantidad del "**girichoko**" regalado significa un barómetro de la popularidad del hombre entre las chicas. Es una gran vergüenza recibir poco chocolate el día de San Valentín. De hecho yo también tengo un recuerdo amargo. En un año, el día 14 de febrero, me regalaron "**girichoko**" pocas chicas. Cuando volví a casa, mi novia había venido, y me dio un "**majichoko**". Hasta este momento, yo era feliz. Pero después de que se lo agradecí ella me preguntó: "¿cuántos "**girichoko**" te han regalado?". Contesté que 3. En cuanto lo escuchó, rompió a reír, y me dijo: "¡Sólo 3! ¡Agradéceme mucho más, porque soy novia de este chico tan impopular! ¡Ja, ja, ja!".

¿POR QUÉ LAS CHICAS REGALAN CHOCOLATE A LOS CHICOS? Ya lo entiendo. Las chicas intentan controlar a los hombres a través de San Valentín. En realidad cuando el día se acerca, muchos hombres se vuelven amables, aunque sean normalmente muy insociables.

Takashi Muto

LLEGA EL FENÓMENO Pokémon Nintendo® DISPUESTO A ARRASAR

Hola amig@s, bienvenidos un mes más a vuestra sección preferida (bueno, de ilusión también se vive ^_^). En este número, dedicado al fenómeno **Pokémon**, os comentaré los detalles de este fenómeno jugable que después de causar furor en su país de origen y Estados Unidos parece que se va a convertir en la nueva moda entre los consoleros españoles.

Pero empecemos desde el principio:

Allá por el año 1995 apareció en Japón **Pocket Monsters**, un RPG para la portátil de Nintendo desarrollado por Game Freak (una pequeña compañía que la Gran N decidió absorber después de comprobar el gran potencial que tenían) y basado en el típico estilo de peleas por turno.

Pero tenía algo de especial este lanzamiento, uno podía comprarse el juego en dos versiones diferentes, rojo o azul, y se podían conectar las Gameboys para combatir dos jugadores, o intercambiar monstruos.

Entre una versión y la otra apenas había diferencias en cuanto a la línea argumental, lo que variaban eran los monstruos, que aparecían con más frecuencia en una versión que en la otra, o incluso había razas que sólo aparecían en uno de los dos cartuchos.

Con estas características el juego se fue haciendo cada vez más popular, captando fans en todo Japón, convirtiéndose pronto en un elemento más de su cultura, fue entonces cuando se acortó su nombre quedando tal como lo conocemos ahora, **Pokémon**.

A partir de esto todo fue rodado, y aparte de la serie de TV y una variedad monstruosa de artículos de *merchandising*, apareciendo nuevas versiones del mismo juego, y nuevas entregas para Gameboy y Nintendo 64, las cuales os comento seguidamente. Comenzaremos con los de Gameboy:

POKéMON, VERSIÓN ROJA Y AZUL

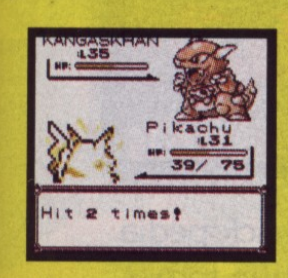
El juego que desató la fiebre

Este sencillo RPG desarrollado para Gameboy es el responsable de la invasión de la fiebre **Pokémon** en buena parte del globo.

Pero, ¿cuáles son las claves de su éxito? ¿Por qué un juego tan aparentemente sencillo y gráficamente pobre ha podido alcanzar tanta popularidad? Que me lo expliquen.

En el juego tomamos el papel de *Ash* (es el nombre que tiene por defecto, se lo podemos cambiar), un joven entrenador de pokémon al que el profesor *Oak* (famoso investigador de pokémon) ha encomendado una misión: viajar por todo el mundo y capturar las 150 especies de pokémon que pueblan el planeta, para completar su estudio sobre las razas de pokémon. En su viaje deberá competir con otros entrenadores, y contra sus rivales directos, los malvados

entrenadores del Team Rocket.
Para defenderse de sus rivales, *Ash* contará con la protección de un equipo de hasta seis pokémons a los que habrá capturado gracias a las pokéballs (una especie de cápsulas especialmente diseñadas para atrapar monstruos), y que irá entrenando para hacerlos cada vez más poderosos.



Cada una de las razas que capture *Ash* la añadirá a su *Pokédex* (base de datos sobre los pokémon), pudiendo más tarde incluirlos en su equipo, o cambiarlos por otros existentes.
A medida que los vaya entrenando y haciendo combatir éstos irán adquiriendo puntos de experiencia, así como nuevos poderes, pudiendo almacenar cada pokémon hasta cuatro poderes, lo que hará que nos pensemos, cuando se acabe el espacio, si eliminar un poder anterior para adquirir uno nuevo, o rechazarlo.
El objetivo final del juego es vencer a un equipo de élite(la Liga Pokémon), formado por los cuatro entrenadores de pokémon más famosos. Para llegar hasta ellos, nuestro héroe deberá conseguir las ocho medallas, que obtendrá tras derrotar a los líderes de los ocho gimnasios de pokémon, repartidos por todo el mapeado.
Cada uno de estos líderes estará especializado en un tipo específico de pokémon, eléctricos, pétreos, ígneos...
Una vez conocidas las características de equipo rival utilizaremos el pokémon más adecuado para vencerle, eligiendo la raza que más daño pueda hacerle a su tipo de pokémon.
Cada tipo de pokémon, llegado a cierto nivel, realizará una metamorfosis, adquiriendo un nuevo aspecto y unas nuevas cualidades. Así, por ejemplo, el *Caterpie*, una vez que alcanza el nivel 7 se convierte en un *Metapod*, el cual al alcanzar el nivel 10 pasará a ser un *Butterfree*. Hay algunos pokémon que necesitarán una piedras especiales para transformarse, el caso más destacable es el de Eevee para el que necesitarás diferentes piedras si quieres conseguir los diferentes tipos que hay (*Flareon*, *Vaporeon* y *Jolteon*) o el propio *Pikachu*.
Cada una de las dos versiones del cartucho contiene 120 razas, de modo que para conseguir su totalidad (se dice que son 150) tendremos que conectar dos Gameboys cada una con una versión diferente del juego y así obtenerlos derrotando a nuestro adversario humano.
Incluso habrá cuatro pokémon que sólo evolucionarán tras pasar a la otra versión del juego.
Y respecto a las leyendas que hablaban del pokémon número 151... ¡Sí! Podremos encontrar a *Mew* con un pequeño **truco**: Sube a un *Nidoking* a nivel 100, después, habla con un miembro del Team Rocket en Ciudad Azulona. Dale tu *Nidoking*. Os dará un juego de llaves para que llevéis su camión cerca del S.S. Anne.
Encontraréis a *Mew* escondido debajo del camión. Pero ni se os ocurra guardar el juego si lo habéis capturado, a no ser que queráis perder todo vuestro Pokédex.

Estos son los **Pokémon** específicos de la versión **roja**:	Y los de la **azul**:
- Arbok	- Bellsprout
- Arcanine	- Magmar
- Electabuzz	- Meowth
- Ekans	- Ninetales
- Gloom	- Persian
- Growlithe	- Pinsir
- Mankey	- Sandshrew
- Odddish	- Victreebell
- Primeape	- Vulpix
- Scyther	

POKéMON VERSIÓN AMARILLA: EDICIÓN ESPECIAL PIKACHU

El pokémon más adorable y conocido de la serie de TV no podía estar sin su propia versión, así que apareció al tiempo este nuevo cartucho, la versión amarilla de *Pikachu*.
El cartucho posee algunas variaciones respecto a sus predecesores, los gráficos se han mejorado, dándole a los personajes un aspecto más parecido al anime, nuevas vestimentas y algún que otro detalle más, pero el juego en sí sigue siendo el mismo.
La característica más importante quizás sea el hecho de comenzar el juego con el simpático *Pikachu*, el cual acompañará al protagonista el resto del juego.
Además de tener que entrenarlo, deberemos mantener a *Pikachu* feliz, pues según su estado de ánimo actuará en consecuencia.

Otra característica única de este cartucho es la presencia de tres modos de juego nuevo: *Pika Cup*, *Poke Cup* y *Petite Cup*, eso sí, para que aparezcan se deben conectar dos Gameboys con el cable link, cada una con el cartucho de *Pikachu*.
Esta versión contará con 151 pokémon, entre los que están todos los de las versiones azul y roja.

POKéMON VERSIÓN VERDE

Más de lo mismo en este otro cartucho de la colección.
Sólo cabe destacar que fue vendido únicamente en Japón en edición limitada, y en consecuencia no es fácil de conseguir. Cuenta con varias diferencias poco sustanciales, como la localización de los pokémon, que cambian respecto a anteriores versiones, aparecen nuevos *items*, y poco más.

POKéMON PINBALL

En este juego nuestra misión será la misma de siempre, sólo que ahora conseguiremos los pokémon según los méritos que hagamos en el tablero.
Básicamente es el típico juego de *pinball*, pero en vez de utilizar la clásica bola de acero, usamos una pokéball.
Activando ciertos interruptores y mecanismos, tendremos la posibilidad de avistar a algún monstruo y cazarlo con nuestra bola, para después utilizarlo, o añadirlo a nuestra colección, hasta completar las clásicas 150 especies.
Si bien sólo podremos utilizar un pokémon a la vez, también podremos hacerlo evolucionar como en los anteriores juegos.

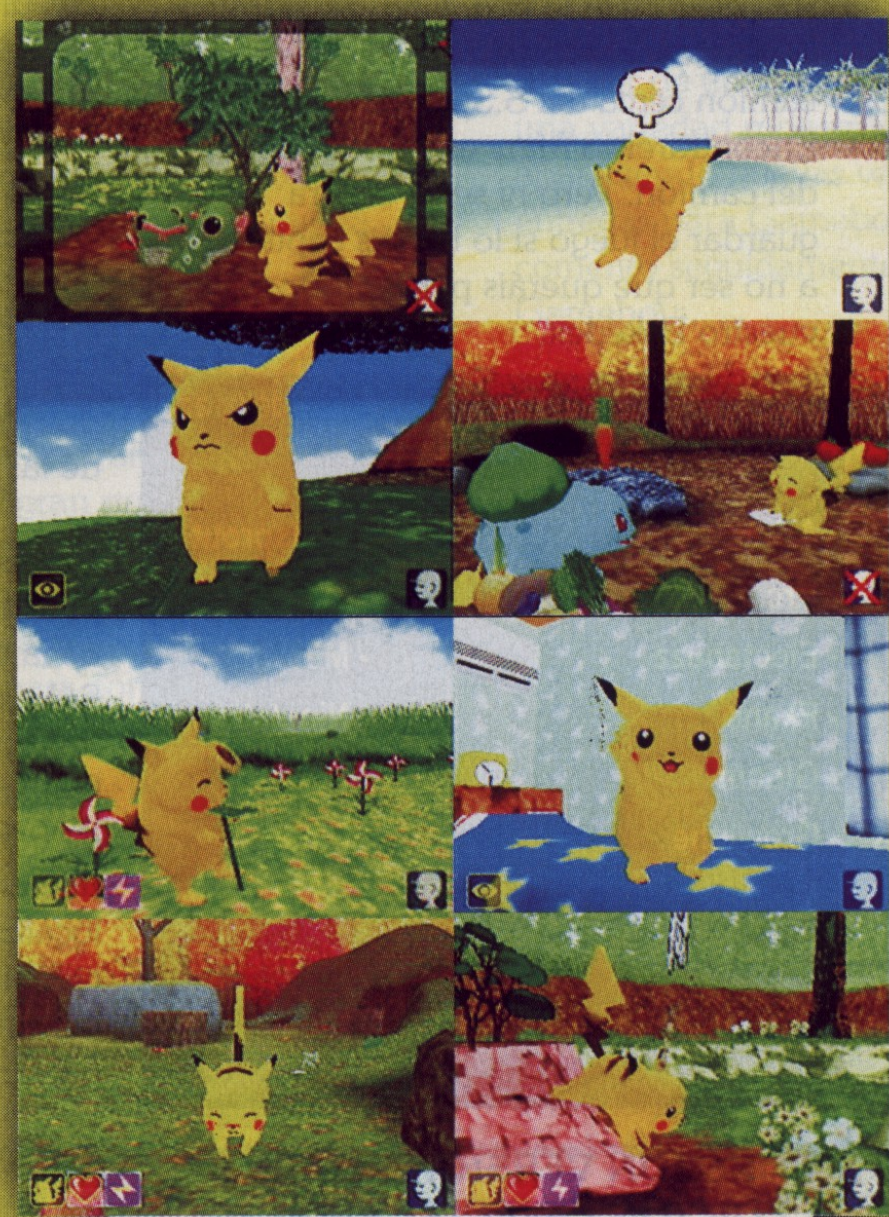
El juego consta de dos tableros o mesas, la roja y la azul, y en cada una estarán presentes unos pokémon específicos.
El juego se va desarrollando en las diversas localizaciones del mundo de **Pokémon**, con escenarios variados y pantallas de bonus en las que podremos cazar las especies más raras.
Pero si tiene algo de innovador este juego es que incluirá un *Rumble Pack*, se trata de un dispositivo similar al existente para N64 que produce sacudidas en determinadas circunstancias del juego.
En definitiva es un juego de lo más divertido e innovador y una buena alternativa para los que se aburran con los RPG y quieran más "movimiento".

Pasemos ahora a los juegos para la Nintendo 64, sin duda los más curiosos:

PIKACHU GENKI DECHU

En este juego Pikachu se convierte en la más avanzada mascota virtual.

Pikachu hace su debut en solitario en este juego curiosísimo juego, **Pikachu Genki Dechu** (*Pikachu se siente bien*).
Este cartucho salió a la venta acompañado de un nuevo dispositivo de hardware, el VRS (*Voice Recognition System*, o sea, sistema de reconocimiento de voz), necesario para la mecánica principal del juego.
Por medio de un micrófono conectado al VRS, iremos dándole instrucciones a *Pikachu*, e indicándole a donde ir dentro de su hábitat.
Además de contar con una serie de *items* para utilizar con pokémon, éste podrá interactuar con los demás pokémon que habitan la zona.
El juego incluye varios puzzles y fases de bonus que debes sortear con la ayuda de pokémon.
Al fin y al cabo el objetivo en el juego es cuidar a *Pikachu*, jugar con él, alimentarlo y hacer que esté feliz, lo cual lo convierte en una mascota virtual de lo más completa por su variedad de situaciones y por el hecho de interactuar con él verbalmente.
Bueno, el juego es bastante recomendable para aquellos que quieran probar algo nuevo, y que sepan bastante de japonés (sí, amigos, si no le habláis en japo el *Pikachu* os va a hacer poco caso).
En definitiva un experimento extraño más para la colección de Nintendo.



POKéMON SNAP

El juego comienza con una invitación del profesor *Oak* a la isla de pokémon con motivo de un safari fotográfico.

Oak está realizando una enciclopedia sobre pokémon y necesita que tomes para él las mejores fotografías posibles de los pocket monsters.
El objetivo del juego es sencillo, viajar por las diferentes localizaciones de la isla pokémon tomando fotografías de todos los pokémon con los que te encuentres, que más tarde serán valoradas por profesor.
El sistema para calificar las fotografías estará basado en el número de pokémon que aparezcan en ella, la rareza del pokémon, si están usando algún poder especial...
Para obtener nuestras fotografías podremos usar una serie de *items* para atraer a los pokémon más desconfiados hacia nuestro objetivo y obtener una buena instantánea.
Como curiosidad decir que tiene la posibilidad de transferir nuestras mejores fotografías a la Gameboy e imprimirlas con la impresora en estampitas.
En fin, otro juego extraño aunque innovador para la colección de la infantil Nintendo.

POKéMON STADIUM

Tiembla el estadio

En este juego la parte de aventura y exploración de los anteriores juegos es sustituida por una competición a nivel nacional de pokémon.
Tendremos que luchar contra nuestros rivales en el clásico sistema de peleas por turnos, utilizando estratégicamente nuestros pokémon para encontrar las debilidades del adversario.
Como en los otros juegos, la mecánica del juego está en entrenar a los pokémon y conseguir la mayor cantidad de ellos.
Este juego tiene la novedad de poder conectar (mediante el *Transfer Pack*) la Gameboy con el juego de **Pokémon Azul** o **Rojo** y cargar personajes que tengamos en la portátil para poder competir en el torneo.

Asimismo, incluye un emulador de los 2 primeros juegos de **Pokémon** para Gameboy, y la posibilidad de entrenar a nuestros pokémon con los jefes de los citados juegos. Además el juego posee el aliciente de poder jugar a diez mini juegos muy divertidos, con los que podremos relajarnos de tanta pelea. Un juego bastante divertido, que demuestra que no sólo de RPG vive el **Pokémon**.

OTROS JUEGOS:

Super Smash Bross

Este no es en sí un juego de la saga de **Pokémon**, pero creo que debe ser mencionado por aparecer *Pikachu* junto al resto de la "élite" de los personajes de Nintendo.
En este título, nuestra mascota amarilla deberá darse de mamporros con *Yoshi*, *Mario*, *Link*, *Samus*, *Kirby*, *Donkey Kong* y *Fox*.

Pokémon Card GB

Basado en el juego de cartas de **Pokémon**, producto de Nintendo y Wizard of the Coast, aparece para Gameboy este juego.
Sólo para los fanáticos de las *Trading Card*, y para aquellos que quieran experimentar el juego de cartas sin rascarse el bolsillo comprando costosos mazos y sobres.

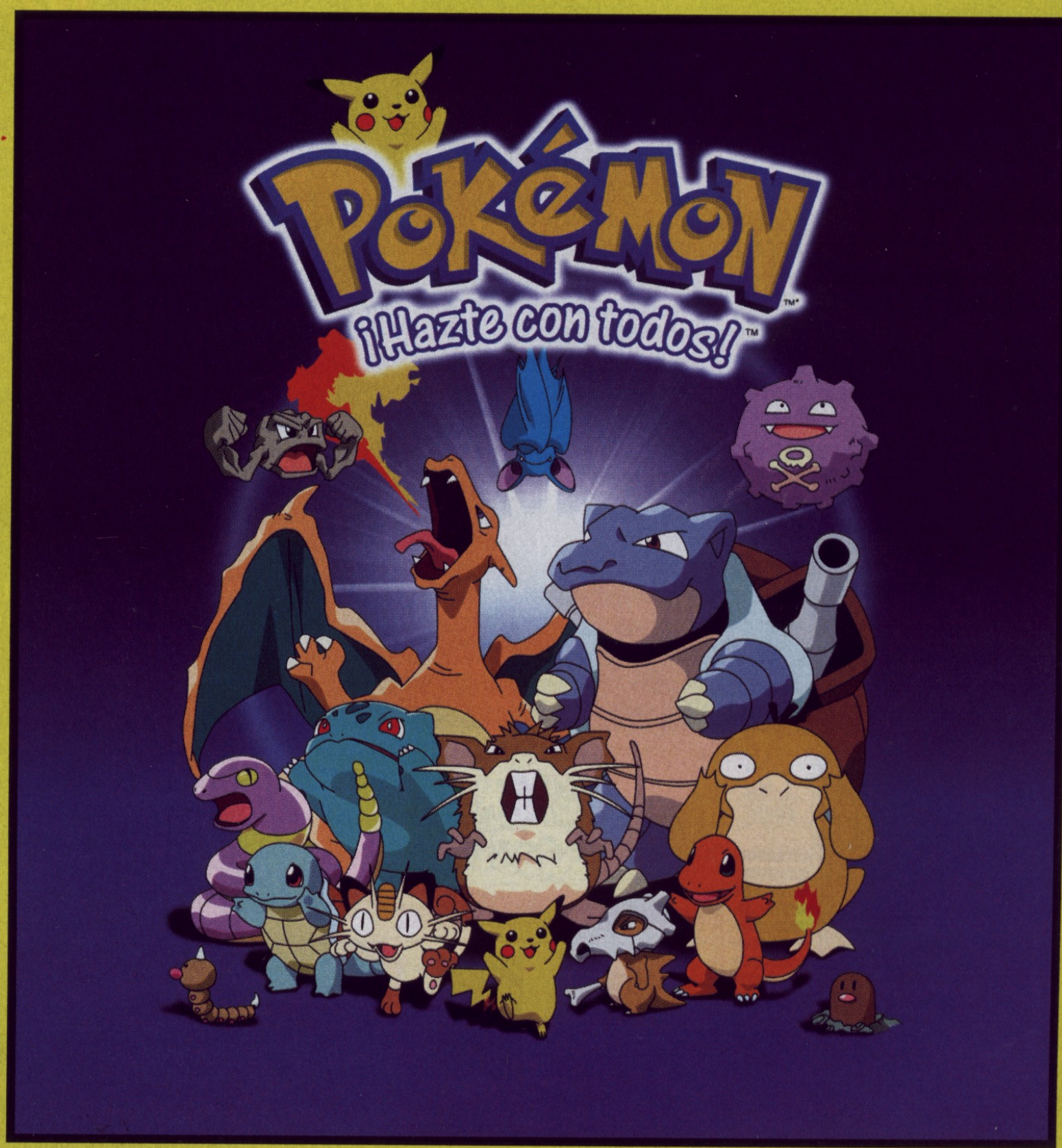
Monster Go! Go! Go!

Este es uno de los juegos más difíciles de conseguir, se trata de un cartucho piratón hecho en China.
A decir, lo que han hecho los piratas es coger la tercera parte del juego de los pitufos, cambiar al personaje por *Pikachu* y poner nuevos decorados.
Por lo demás es el juego de los pitufos. Un juego curioso, casi tanto como la versión pirata del **Sonic** para Super Nintendo.

Esos son los juegos, pero aún hay más por venir, como el **Pokémon Stadium 2** (esta edición será de la que disfrutemos en nuestro país hacia el mes de Marzo, bajo el nombre de **Pokémon Stadium**, en una edición que incluirá el *Transfer Pack*) o las versiones **Gold** y **Silver** para Gameboy (en las cuales se hacen aparición nuevos pokémon), y sabiendo que a Nintendo le gusta vivir de la renta, repitiendo sus éxitos hasta la saciedad, creo que tenemos **Pokémon** para rato.

Bueno chic@s, eso ha sido todo, aquí acaba mi modesto repaso por el universo consolero de **Pokémon** (me pregunto cuántas veces habré dicho esa palabra en este artículo (*NdL: 60, han sido 60 veces...*)).
Nos vemos el mes que viene, no dejéis de escribirme todos y todas (venga no seáis tímidas, jugonas) para hacer comentarios, críticas, alabanzas, lo que queráis...
Hasta el mes que viene.

Raúl Javier Márquez
OHTAHKIU@japan.co.jp



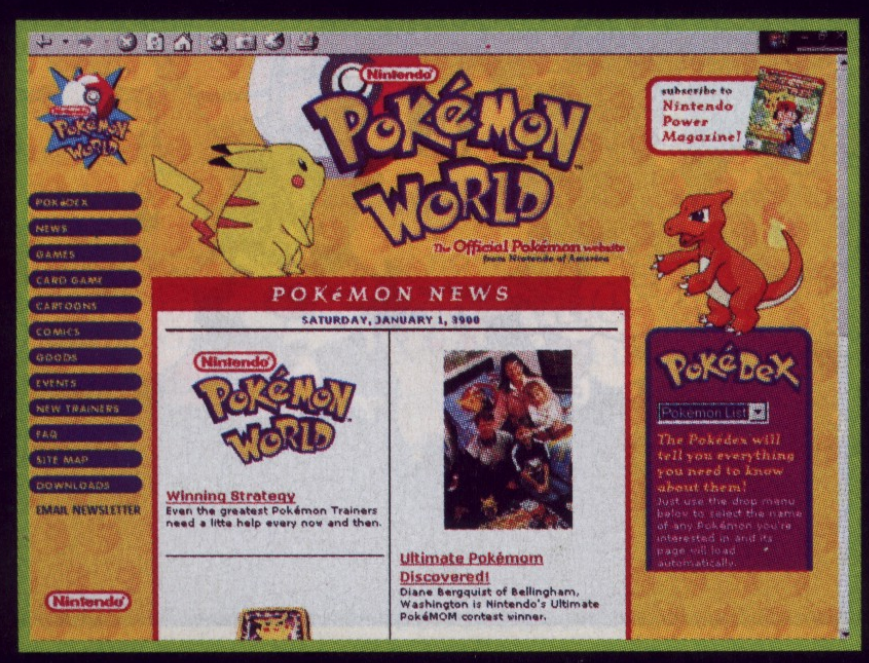
¡Wenaaaaaas!! ¿Qué tal os ha sentado el nuevo año? ¿Habéis empezado con buen pie? Espero que a todos os haya ido "mu bien" el primer mes del 2000, tanto a vosotros como vuestros ordenadores, que con esto del efecto 2000 a más de uno seguro que le ha dado un buen susto. No sé si lo habréis notado, pero estoy hablando solo, sí, mi hermanita *Kasumi* "sa marchao" y "ma dejao" el trabajo a mí... no sé si alegrarme o irritarme. Por un lado tengo rienda suelta "pa meter" lo que se me ocurra (bueno, *Lázaro* está ahí arriba vigilando "asin que" mejor no me paso), y por otro lado me toca currarme a mí todo el artículo... dita sea, hoy es 31, son las 20:00 y yo aquí currándome esto... sigh... (*NdL: No te quejes, que yo lo estoy maquetando el día 1 con una resaca de tres pares para que todo esto esté a tiempo, y aún así ya vamos tarde...*).

¿Y de qué trata este mes la sección de Internet? ¡HA! ¿A que no lo adivináis?: un bichito amarillo y pequeñito con... joer, pero esperad a que acabe la adivinanza. Bueno ahora tanto da, ya lo sabéis: **Pokémon**. Así es, de estos bichos tratan hoy las web que voy a mostraros, de los pokémon y los personajes que acompañan a la serie, claro. Pues no me alargo más... ¡empecemos!

Para empezar, qué mejor que la web oficial de **Pokémon**, **The Pokémon World**, web perteneciente a la todopoderosa Nintendo, poseedora de todos los juegos sobre esta serie. En ella encontramos cómo no todos los juegos existentes para la GameBoy y la Nintendo 64, también información sobre la serie y un diccionario de pokémon muy completito, con la descripción de cada bichito y su correspondiente foto y un *link* para ver sus respectivas transformaciones (sí, sí, estos bichos se transforman en cuanto adquieren un nivel superior gracias al entrenamiento de sus amos... bueno, en eso consiste la historia más o menos).

En la web también encontrareis todos los vídeos, mangas y novelas gráficas sobre **Pokémon** disponibles en el mercado publicadas por ViZ Comics, así como el juego de *trading cards*.

También encontrareis una guía de los episodios de la serie, claro que en inglés a muchos de nosotros nos da lo mismo que la haya o no... xD. Os recomiendo que vayáis al apartado "Site Map" para no perderos ninguna sección de la web.



En definitiva una web oficial, aunque yo le daría el nombre de web comercial (al fin y al cabo eso es lo que acaba siendo una buena serie manga...).

URL: **www.pokemon.com**

Seguimos con una web dedicada exclusivamente a los "malos" de **Pokémon**, es decir, el *Team Rocket*. En ella nos podemos divertir si nos gustan los malos. Para empezar la web está muy bien diseñada y con buenos gráficos y diseño. Aunque la verdad no me ha gustado el que salgan banners de publicidad...

En cuanto a documentación y contenido tampoco hay nada que falte: Archivo de imágenes sobre cada uno de los componentes de TR, detalladas fichas de personaje de cada uno, una inmensa colección de archivos MPEG sobre la serie dividido en dos secciones con 36 y 42 vídeos cada una (recomendado), un apartado en el que puedes participar en tres concursos, y una sección dedicada a la dobladora (en inglés) de *Jessie* y *Pikachu* entre otros muchos más personajes, *Rachael Lillis*.

En Mirage Movies encontramos sonidos e imágenes de la película de **Mewtwo Strikes Back** y finalmente una sección de *links*, en la que abundan cómo no los links a webs dedicados al *Team Rocket*. Para finalizar quiero decir que me ha gustado mucho la sección *Fiction* en la que los fans se inventan situaciones y historias sobre el TR y la sección de *Staff* en la que se presentan cada uno de los colaboradores del site con sus respectivas caricaturas manga al estilo **Pokémon**.

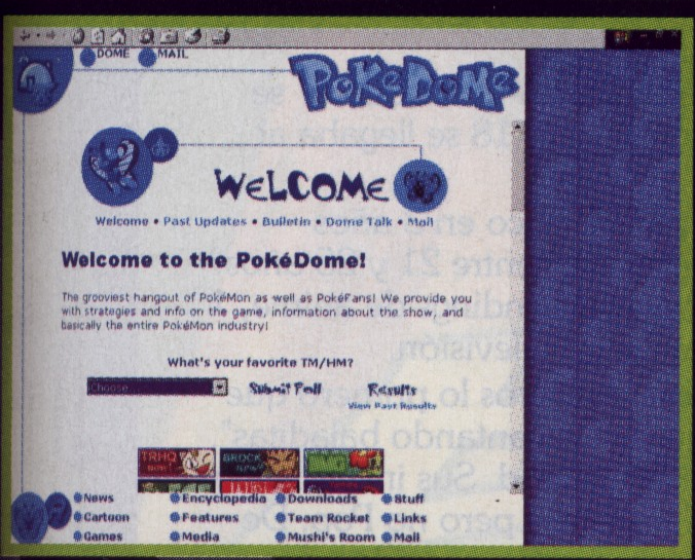
Una web que visitar si te gustan los malos de la serie o simplemente te caen simpáticos... a mí la *Jessie* me cae bastante bien :P

URL: **www.joshbabes.com/teamr/index.shtm**

Esta es una de las webs que he creído conveniente incluir por su gran cantidad de cosas que encontramos sobre la serie **Pokémon**. En **PokeDome** están detallados con sumo cuidado cada uno de los juegos para la Game Boy incluidos los mapas, pero no sólo esto, encontramos el apartado de *Cartoons*, con todos los episodios y películas disponibles, los personajes y más. En la *Encyclopedia* tendremos ocasión (como en la mayoría de webs sobre **Pokémon**) de leer la descripción de cada **Pokémon** y sus atributos. También resaltar el apartado de *Downloads* donde se encuentran a nuestra disposición cantidad de Iconos para usar en Windows, Gifs animados de *Pikachu* y otros pokémon, y algunos fondos de pantalla para nuestro escritorio de Windows, algunos de ellos bastante buenos.

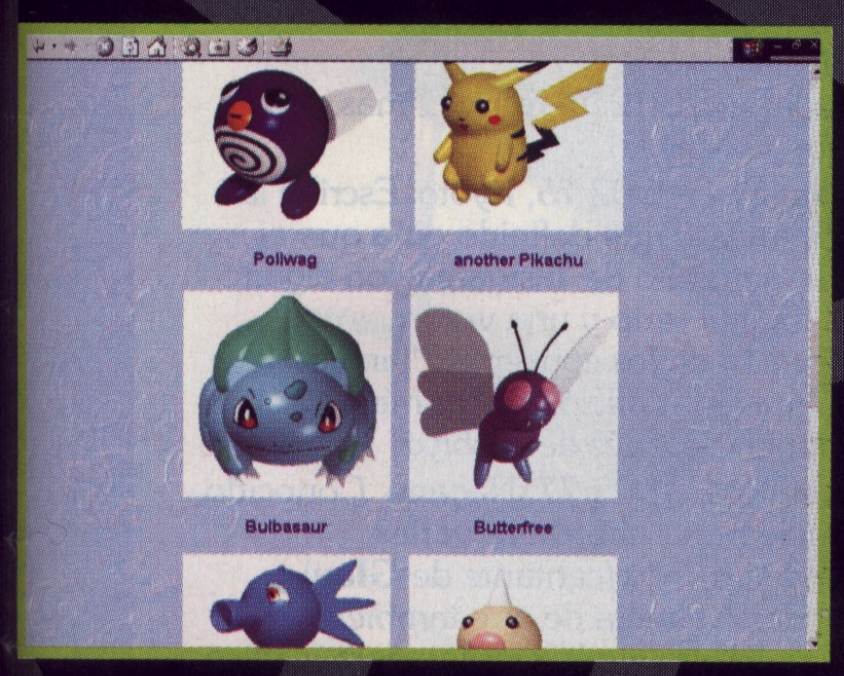
Por último en la sección de Media podremos escoger entre ver imágenes tanto de la serie como de fans. Música en formato midi y archivos mpeg en inglés y en japonés.

La web está bien diseñada y con bonitos gráficos, algo simples pero completa en contenidos. ¿Qué calificación le doy? Pues visitadla y decidir por



vosotros, aunque por estar en inglés yo ya le quitaba un puntó :P (Sí, ya veo que este año 2000 me va a tocar estudiarme el curso ese de inglés que tenemos en casa del Planeta Langostini xD).
URL: **pokedome.slimemansion.com**

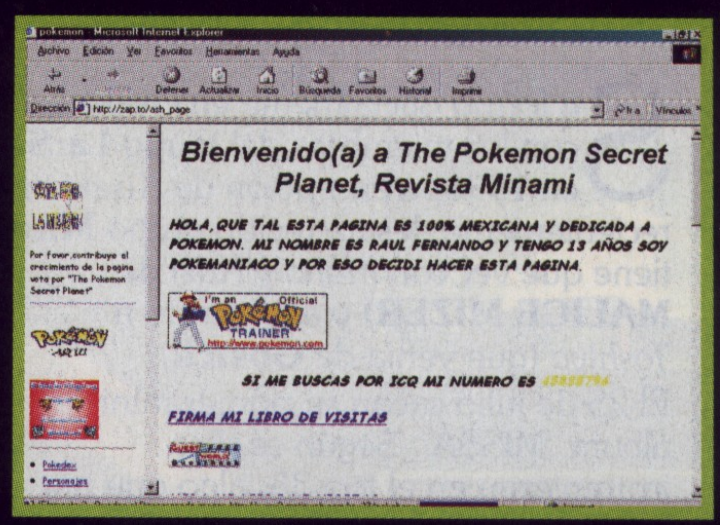
En **Pokémon Picture Archive** tenemos una inmensa cantidad de imágenes sobre la serie esperándonos para nuestro deleite visual. Para empezar elegimos la sección de imágenes que queremos ver: imágenes de la serie (claro), imágenes de los personajes principales y los secundarios (separados en diferentes secciones), imágenes de las películas, dibujos de fans y por último la sección de *Downloads* en la que hay unos cuantos vídeos MPEG y fondos de escritorio. ¡Ah! Y hay todo un calendario de **Pokémon** dividido en diferentes imágenes... lo que pasa es que es del 1999 y si no recuerdo mal creo que ya estamos en el 2000, ¿no? XD



Si buscas imágenes pásate por aquí, aunque el diseño de la web no sea del todo bueno lo que importa es que hayan imágenes, que de eso trata la web.
URL: **www.fantasyanime.com/pokemon.htm**

En esta otra web podréis ver fotos de pokémon ¡Pero esta vez son reales! La verdad es que yo creía que todo era simplemente un manga, pero iba equivocado, ¡¡¡los pokémon existen!!! Así que he decidido dejar mi trabajo e ir en busca de estos bichitos para entrenarlos... jejeje Yo de vosotros me pasaba por aquí ^_^. URL:
Homes.acmecity.com/pokemon/vulpix/96/photos.htm

¿Y qué pasa con las webs españolas? O por lo menos escritas en español... pues aquí vienen, he elegido dos. La primera de ellas es **The Pokémon Secret Planet** (el título está en inglés... :?).
Esta web es mexicana, puede que ello explique lo del título en inglés, pero bueno, ese no es el tema de hoy... ¿Qué hay en ella de interesante? Pues la verdad es que aparte de que está en español poca cosa más. Está el Pokédex, el mismo diccionario de pokémon que encontramos en casi cada web dedicada a la serie. La sección de personajes, bastante maja. Luego vienen las de: *Downloads*, *Definiciones* (en total cinco definiciones de las palabras: Pokémon, Poketrainer, Pokebola, Líder de Gimnasio y Medalla).
Luego tenemos la Guía de Capítulos en el que encontramos únicamente el título de cada uno, el Club de los Poketrainers, un chat (una de las cosas que más me han gustado) y algunas otras más.
En definitiva, qué decir, un pokemaníaco de 13 años que se ha esmerado bastante haciendo esta web, aunque el diseño podría estar mejor. Pasaos por ella y opinad ;)
URL:
zap.to/ash_page



La segunda de las webs en español es **Pokémon en Español!!** (buen titulo, ¿verdad?). Me ha gustado su diseño en general, en cuanto a contenidos, pues destacaré la sección de *Juegos*, en la que encontramos información sobre cada tipo de juego de **Pokémon** (Azul y Rojo, Amarillo...) para la GameBoy y la N64, y también hay un Pokédex (que no falte).
En la sección de *Información* están los siguientes apartados: *Anime*, *Japón*, *Manga* y *Películas* (entre otros más), en cada cual se da detallada información, imágenes o vídeos de cada uno respectivamente. Finalmente en la sección *Extra!* lo que más me ha gustado ha sido el apartado de las ROMS desde el cual podéis bajaros tres juegos, y si tenéis un emulador de GameBoy podéis probarlos (los *links* de los programas para emular la GameBoy no funcionaban pero no son difíciles de encontrar (*NdL*: De hecho, queríamos haberlas metido en el CD, pero hubiera dado muchos problemas)).
En fin, esta es la web que más me ha gustado, será porque estaba en español, digo yo... jejeje.
URL: **members.tripod.com/pokemonenespanol**

Y aquí se acaba esto, el mes que viene más... si es que aún no se ha acabado el mundo o me haya cargado a mi hermana por dejarme todo el trabajo a mí y me hayan encerrado en la cárcel... Bueno en la cárcel también tienen internet, así que si no se cae la Tierra al fondo del Universo y se parte en dos seguro que tenéis artículo el mes que viene (también existe la posibilidad de que *Lázaro* me dé una patadita por entregar artículos a última hora y no me volváis a ver, quién sabe). Sed buenos internautas y navegad muchoooooooo (pero que no os pase como a *Lain* ;)).
BYES!

Hicks
hicks@wanadoo.es

DIR EN GREY

Les enfants terribles

Se formó oficialmente en Osaka en febrero del 97 con los miembros del grupo **La:Sadie's** (formado en 1996) a excepción de *Kiseki* (líder del recientemente desaparecido grupo **Mirage,** que nada tiene que ver con *Mana* y *Közi* de **MALICE MIZER**) y añadiendo a *Toshiya* (que venía de **Gosick**).

El 25 de julio sacan su primer mini álbum "MISSA". Según se dice irrumpieron en el top 35, algo que no lograba un álbum indie desde **X-Japan** en 1988.

El 15/01/98 sacan el Crystal box "Kaede ~If trans...~ " en edición especial limitada. En febrero empiezan su primera gira nacional. El 5 de mayo abre su Club Oficial de Fans "a knot" y el día 10 aparece su primer single indie "Jealous". El 8 de julio publican "Kaede ~If trans...~" edición normal. El 12 de agosto su segundo single indie "-I'll-", que rompió los récords de ventas indies y se colocó en la 7ª posición del Oricon Chart (lista de ventas más importante de Japón). El 23 de septiembre salieron las cintas "Moso tôkaku geki" (VideoClips history, conocida cómo "Delusion Controled Theatre") y "Moso kakugai geki" (live history "Delusion Uncontroled Theatre"). En octubre empiezaron su última gira como indies.

Lo siguiente, enero del 99 (es que escribo esto con mucha antelación), será su debut como major con los singles "Yurameki", "-ZAN-" y "Akuro no oka". Todos ellos llegando al 6 y 7 del Oricon Chart con una permanencia de 5 y 6 semanas en lista. Los 3 salían de los estudios Extasy Records en Los Angeles, propiedad de *Yoshiki* (**X-Japan**). Quien es, en persona, su productor. No se sabe muy bien si *Yoshiki* les buscó o ellos le buscaron. Siempre oí que ellos le buscaron. Desde mediados de noviembre del 97 estaban en Los Angeles grabando lo que es su primer álbum.

El 26 de mayo sale su 4º single major, "Cage", el 14 de julio el 5º, "Yokan" y el 28 su primer álbum, "GAUZE". El 2 de octubre se pone (puso para cuando leá is esto) a la venta el primer libro "Dir en grey Yarouze", el 4 el libro "Gauze Band Score" y el 29 el calendario del 2000 y un postcardbook. El 17 de noviembre sacan (sacaron) la cinta "GAUZE -62045-" con VideoClips para cada una de las canciones del álbum.

El 18 de diciembre estrenaron su nuevo single, "Myaku", que sale a la venta el 16 de febrero, en un concierto en el Osaka Hall. Para este concierto, que saldrá a la venta el mismo día, se hizo un paquete especial de viaje que incluía hotel, transporte y entrada del concierto por 60.000¥. El Tour comenzaba el 16 con un viaje en el llamado "Dir en grey Express" shinkansen (tren bala) Tôkyô-Osaka. El 17 se hizo una reunión especial con el grupo y el 18 se llegaba al concierto en un bus especial.

Y de momento... poco más. ¿Os parece poco en 3 años cuando las edades de los miembros están entre 21 y 25 años? Añadiré que de sus canciones 2 han sido endings de anime, 1 de TV Drama y otras 2 de programas de televisión.

Por supuesto, con ese elenco de casi-milagros lo primero que uno piensa es: "Ya está, otros 5 guaperas cantando baladitas". Sin embargo... nada más lejos de la realidad. Sus influencias y parecidos pasan por todo tipo de música... pero no Pop. De las 12 canciones de "GAUZE", la mitad están consideradas como non-gratas por el contenido de las letras y uno de los VideoClips simplemente dejó de emitirse.

Los miembros

Kaoru: guitarra y lo más parecido a un líder, nacido el 17/02/74 en Hyôgo. Al parecer el más serio y el que intenta contestar al máximo de cartas de fans porque quiere que sus fans se sientan tan bien como él cuando recibió carta de *Hide*. La mitad de las melodías son suyas.

Die: guitarra, 20/12/74, Mie. El más hablador y sociable.

Kyo: cantante, 16/02/75, Kyôto. Escribe las letras. Si tuviese que definirlo diría que es como un demonio de Tasmania con algún trauma infantil serio y una visión distorsionada de los conceptos "familia" y "sexo". Su mayor afición es dormir y es el más popular después de *Toshiya*.

Toshiya: bajo, 31/03/77, Nagano. Conocido por ser el más infantil. Suele hacer chorradas varias, destacando el sacar la lengua a *Teru* (cantante de **Glay**) durante un programa sin darse cuenta de que también le enfocaban... En el siguiente programa la presentadora explicó que la madre llamó pidiendo disculpas por el comportamiento de su hijo...

Shinya: batería, 24/02/78, Osaka. Misterio andante del grupo... afirman no saber casi nada de él. Y lamentan que sacarle una opinión comprometida sea misión imposible. Persona más admirada: *Yoshiki*.

Todos tienen un don natural para la puesta en escena y sus habilidades mejoraron a ojos vistas desde que *Yoshiki* les produce. Otra cosa en común parece ser la afición a desafiar el límite de su discográfica (Warner Music), aunque con *Yoshiki* la cosa se va menos de madre.

Minako
minako@teleline.es

B·Hunter

B HUNTER

TÚ SERÁS LA LEY

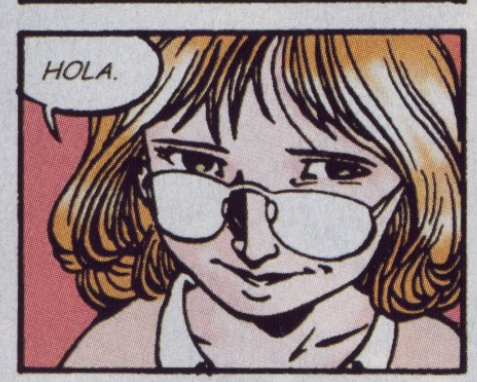
En la ciudad del futuro, la policía se ve obligada a contratar cazarecompensas para mantener el orden. ¿Te atreves a patrullar con tu nave? ¿Podrás vencer a los peligrosos malhechores? ¡Pero cuidado, si te equivocas de sospechoso... tú serás el perseguido!

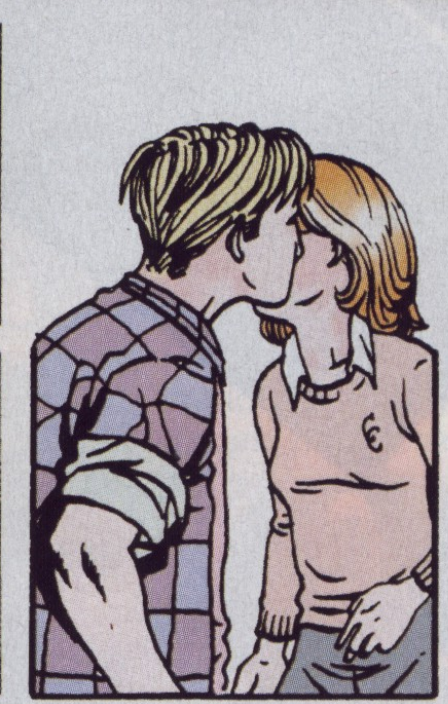
Lo encontrarás en:

UNIVERSITY BLUES

por GUILLERMO MARCH

gmarch@arrakis.es www.dreamers.com/autores/gmarch





Seguimos con esta nueva sección de Minami, en la que pretendemos que participéis lo máximo posible, una vez más para saber vuestros gustos, preferencias y opiniones, que al fin y al cabo la base del mundillo sois vosotros, lectores.
El mecanismo también será sencillo: básicamente nosotros (o vosotros) iremos proponiendo unos cuantos temas y vosotros tendréis que escribirnos para decirnos si estáis de acuerdo, si no lo estáis, si opináis algo distinto a lo dicho... en definitiva, para contarnos vuestra opinión.
Eso sí, en aras del espacio y para poder publicar todas las opiniones posibles, por favor intentad ser breves y concisos, que si no apenas podemos publicar una o dos cartas recibidas (sirva de ejemplo de lo que NO tenéis que hacer la de Lázaro de arranque, que es excesivamente larga (la repetimos sólo porque la novedad de la sección ha llevado a que todavía no haya muchas colaboraciones)). Precisamente en aras del mencionado espacio, daremos preferencia a todas aquellas opiniones recibidas que sean cortas.
Vamos pues a continuar con nuestro debate actual, que es...

¿Es Akira Toriyama un genio?

De todos es conocido el rotundo éxito que supuso la serie **Dragon Ball**, tanto en Japón como en España como en muchísimos países de Europa y de América. Ahora bien, ¿qué otra obra de *Akira Toriyama* ha sido un éxito? Fácil: NINGUNA.
Y repito, ninguna, ni siquiera **Dr. Slump** (**Arale**), serie que si bien ha sido muy elogiada por la crítica a efectos prácticos y reales no le ha llegado ni a la suela de los zapatos a **Dragon Ball** (en cuanto a fenómeno social, no entro a valorarlas en cuestión de calidad, principalmente porque las dos me parecen una mierda total y absoluta).
Pero es que, aunque pusiéramos que **Dr. Slump** también ha sido un éxito, ¿qué otras series de *Toriyama* son conocidas? ¿Podéis nombrarme alguna?
Y si una serie no es conocida, por algo será. Muchas pueden ser las causas, pero normalmente una siempre es que son malas. Si son malas no interesan, y como no interesan no se conocen.
Porque si un autor es bueno, todas sus obras son buenas; valga como ejemplo de autor de series más o menos de similar éxito (que no buenas, que quede claro) *Katsura*, cuyas obras gustan siempre más o menos por igual, eso quiere decir que cuando menos es regular (ya que me niego a decir que sea bueno), o *Rumiko Takahashi*, cuyos trabajos también suelen llegar siempre a más o menos al mismo número de lectores (tanto en este caso como en el de *Katsura* existen excepciones, pero valga la generalización).
Pero *Toriyama*... je.
Vale, tuvo una buena idea, el **Dragon Ball** original, y la llevó relativamente bien (hasta que la pervirtió, degradó y convirtió en basura por diversos motivos que no viene al caso comentar), pero... ¿qué más ha hecho? NADA. Si fuera un genio, todas sus obras habrían sido conocidas y habrían llegado a más o menos la misma cantidad de aficionados, pero la realidad es que esto no es así.
Si a eso le sumamos que como dibujante es bastante mediocre (porque, reconozcámoslo, es bastante malo en cuanto a anatomía y movimiento, y de los fondos mejor ni hablar) y que como guionista no me parece nada del otro jueves, resulta que el *Toriyama* dista MUCHO de ser un genio. A mí me da que es eso, un autor de los del montón que un buen día tuvo una idea genial y que después de eso no ha sabido mantener el ritmo, principalmente porque no tiene calidad ni nivel para ello.
Eso es lo que pienso yo. Por supuesto sois muy libres de pensar otra cosa, razón por la cual os invito a participar, ya sea para poneros de acuerdo conmigo o bien para llevarme la contraria.
¡Esperamos vuestras opiniones!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Vale, me voy a poner bordecito.
Primero, mi definición de "genio" lleva aparejada intrínsecamente el que el sujeto en cuestión haya hecho algo genial, no el que haya mantenido una línea de calidad regular en su producción. Eso, para mí, sería lo que definiría a un autor bueno. Luego, por ese lado, *Akira Toriyama* sí sería un genio.
Él ha sido el artífice de una obra, **Dragon Ball**, que ha tenido un éxito rotundo. Por las razones que sean; incluso si tal popularidad ha tenido su base en explotar unos recursos absolutamente comerciales... ¿por qué lo han conseguido tan pocos mangakas? ¿O es que va a resultar que todos se deben al "arte" y desprecian la "pela"? Juas...
Y, por último, eso de que "*si una serie no es conocida será, entre otras cosas, porque es mala*", querido jefe, lo siento pero se cae por su propio peso (*NdL: Ejem, es que NO digo eso*).
¿*Akira Toriyama*, genio? Sí. ¿*Akira Toriyama*, buen autor? Eso ya depende de los gustos de cada cual.

Raven
raul_ruiz@teleline.es

Mételo en una lámpara, frota luego y pídele tres deseos; si te los concede es que es un genio, si no, pues que no.

Capitán Centella

Buenas. En la palestra de este mes tenemos una interesante carta de un lector que nos dice lo malos que somos y que nos compara con numerosas revistas (especialmente con una que tiene un nombre de cuatro letras y que actualmente es considerada por los frikis autodenominados superiores como la mejor y la que más de guais y entendidos es).

Bien, por partes, para empezar lo de no tener muchas imágenes. Aparte de que ya hay bastantes en el CD, en Minami siempre hemos dado más valor al contenido que al continente, así, para nosotros lo importante son los textos, las cositas esas tan raras que acompañan a las imágenes. De hecho, la prioridad en Minami es el texto, las ilustraciones son algo secundario que se utiliza tan sólo para rellenar el espacio que no ha llenado el cuerpo del artículo. Y eso se nota, ya que el número de caracteres medios por página de Minami es prácticamente el doble que el de las revistas normales (incluidas las que mencionas). Y sobre los errores, pues por supuesto que cometemos, somos humanos, lo que no te voy a pasar es eso de que pongas ejemplos de revistas que "no se equivocan nunca". Vaya si se equivocan, y mucho más que nosotros, de hecho, me atrevería a decir que Minami es la revista que menos errores tiene, lo que pasa es que en Minami normalmente hablamos de cosas muy conocidas, y así si nos equivocamos es fácil que alguien se dé cuenta, mientras que otras revistas (entre ellas esa tan querida por ti) hablan de series rarísimas que aquí ni han llegado ni van a llegar, con lo que si cometen un error nadie se va a enterar porque la única información de la que disponen es precisamente la que dicha revista les ha dado. Pero vaya si cometen, y algunos muy gordos.

No más cartas a la palestra de momento, parece que los cambios os están gustando, así que como parece que Shinohara ha cumplido y llenado sus dos páginas este mes no publicaremos ninguna de las cartas que *Lázaro* recibe.

...

Jou jou jou, otro día y, tachán tachán, nos acaba de llegar la recién impresa Minami Vol. II número 1, y menuda llegada, vaya cabreo ha pillado *Lázaro*, se ha llevado bronca hasta el repartidor. En fin, vamos a tratar de ver qué ha salido mal. Para empezar, el encarte, que no está, y es que no llegó a tiempo de la imprenta, lo sentimos muchísimo, si os sirve de consuelo nosotros mismos nos hemos enterado cuando nos la han pasado. Luego, en la portada lo de "hazte con todos" ha hecho que cierto director se desespere y murmurara algo así como "está claro que si quieres algo bien hecho lo tienes que hacer tú mismo...". Después hemos comprobado con alegría e ilusión cómo casi ninguno de los marcos con texturas han salido, en realidad, sólo el de la página 61 lo ha hecho, pero todos los demás han quedado con un bonito blanco muy pero que muy cuco, que si bien en algunas páginas se disimula en otras, como la de la sección No sólo de manga vive el hombre (pag. 49), dan un cantazo espectacular (y que conste que en algunos apartados, como el de la Cultura japo o el del Foro de opinión el marco era premeditadamente blanco, pero en las demás...), habrá que ver si se consigue averiguar por qué unas sí y otras no (porque la que sale (pag. 61) tiene la misma configuración que todas las demás) e intentar que no vuelva a suceder. De echar de comer aparte son las imágenes de fondo, y es que era tanto el miedo al "no se puede leer bien el texto" que se han pasado, y ahora es la imagen de fondo la que no se ve, porque... ¿alguien se había dado cuenta de que la página 46 tiene una imagen grande de **Slayers** de fondo?

Y así estábamos, a punto de sucumbir a los insultos y bronca de *Lázaro* cuando el descubrir que su editorial estaba en la página 7 y el sumario en la 3 ha hecho que le diera un infarto (y es que si bien en un número normal daría más o menos igual, en este precisamente que tenía una carta de presentación entre una y otra secciones hace que la cosa quede mal, sobre todo porque en la mencionada carta se hacen referencias a cosas dichas en la editorial), con lo que nos ha dejado en paz y hemos podido ir a escondernos y hacer penitencia.

Antes de terminar, un nuevo semi-apartado de lo que podríamos denominar "mensajes del mes", los mensajes entre los colaboradores (normalmente serán entre *Lázaro* y algún redactor) que son dignos de ser publicados. Son:

De Lázaro a Chiisai: ¿Cómo que en el hospital dando a luz? ¿Te parece bonito ponerte a parir en la semana de entrega? Si lo que quieres es no entregar búscate una excusa mejor...

De Lázaro a Shinohara: Espero que estés muerto, porque será la única excusa que aceptaré para explicar que no hayas entregado.

Así que me despido sólo par dar paso al correo "normal" del amigo *Shinohara* (bueno, eso de amigo... ya os contaré la última que ha hecho, ya...).

Matsuyama
Matsuyama@iname.com

¡Hola de nuevo! El último fenómeno de la animación japonesa en occidente ha llegado a España. Me estoy refiriendo obviamente a **Pokémon**, que aterrizó en las pantallas de TV hace uno o dos meses. ¿Se convertirá en un gran boom como ha sucedido en Estados Unidos? Por lo que se deduce de vuestras cartas la serie está dando bastante que hablar, aunque hay bastante división de opiniones. Y para eso está el correo, para que podáis expresar vuestras opiniones al respecto. Habrá que ver si alguien caza a *Matsuyama*, lo encierra e intenta amaestrarlo. Ardua tarea, la verdad...

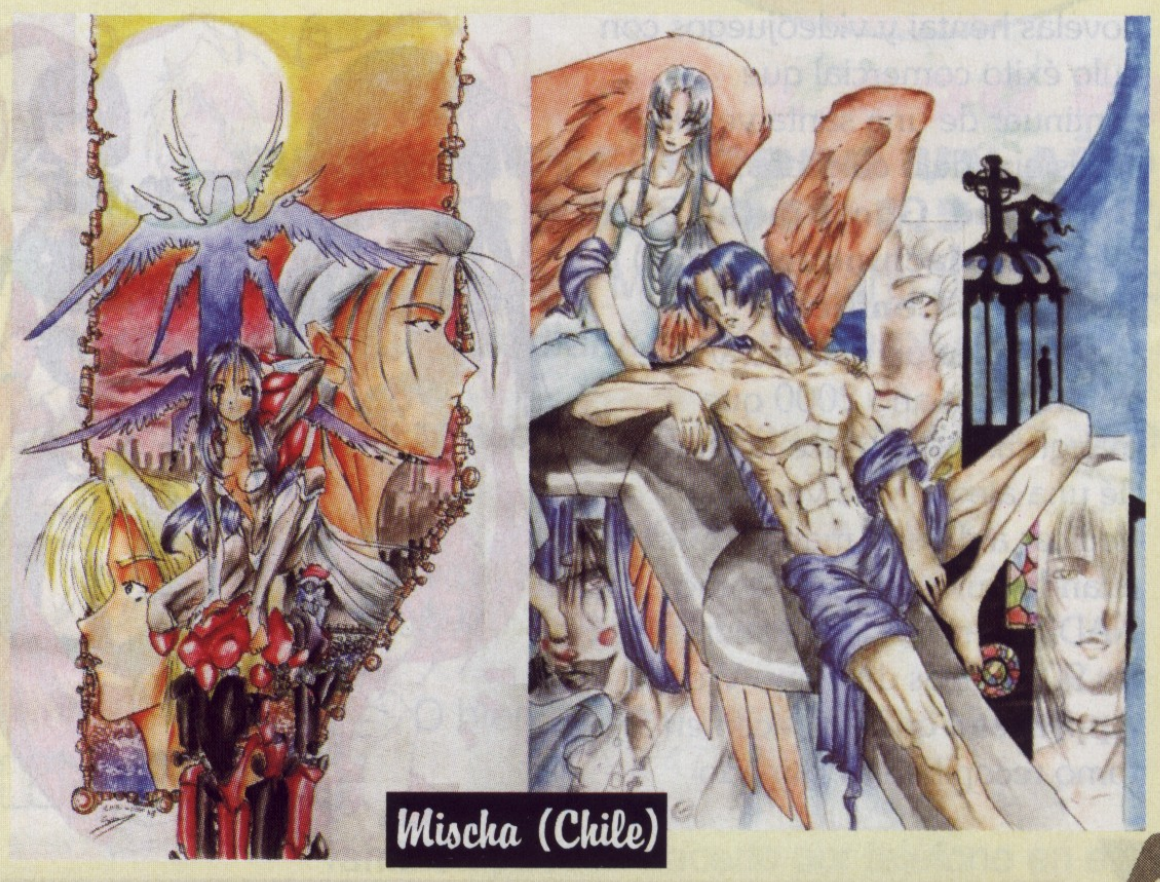
César Valladares

Pablo de Carlos (Madrid)
A ver Pablo, ¿qué es eso de que Minami2000 no es "seria"? Bueno, el estilo de los articulistas de Minami2000 siempre ha sido tratar los temas desde un punto de vista personal, incluso en alguna ocasión puede que demasiado personal. Pero dichos temas siempre intentamos reflejarlos de la manera más seria y profesional posible, sin convencionalismos ni ataduras de ningún tipo. Lo de las notas de *Lázaro*... bueno, *Lázaro* es como es, y como hasta ahora él es el jefe, pues qué quieres que te diga... a mí tampoco me hacen gracia (¡¡sí, lo he dicho!!). Por otro lado, el eterno tema de las series de manga y anime inconclusas en nuestro país. Cuando una serie se corta la explicación el 95% de las veces es la misma: falta de ventas, pura y dura. Si una serie no vende lo suficiente como para resultar rentable a la editorial, se corta. Y punto. El 5% restante puede deberse a otros factores, como problemas en la negociación de los derechos, aumento exagerado del precio de éstos, etc. Por último, no hay nada por ahora de la emisión por TV de los OVAs y películas de **Slayers** y **Ruroni Kenshin**.

Pablo Pinedo (Los Angeles de San Rafael)
Vaya, un veterano de los inicios de Minami2000 vuelve a la carga, tú sí que eres un lector fiel, me he emocionado, snif snif. Bueno, después de esta pequeña broma vamos con tu carta. La pregunta de *Pablo* es clara y concisa: ¿Qué es un *fansub*? Espero conseguir que la respuesta sea igual de clara. La palabra *fansub* viene de "fan" y de "subtitle" (subtítulo, o subtitular en inglés). Por lo tanto, ya podemos suponer cuál es el significado. Se llama *fansub* a los grupos de aficionados que se dedican a subtitular películas (en este caso de anime, pero también se subtitulan todo tipo de películas) para su posterior distribución. Es muy importante resaltar que un *fansub* se realiza siempre SIN ÁNIMO DE LUCRO, es algo hecho por fans para fans, y al que compra la cinta se le cobra sólo el coste del material, envío y una cantidad MUY simbólica para sufragar el mantenimiento de los equipos. Por lo tanto no se puede considerar un *fansub* a alguien que te quiere cobrar 3000 pesetas por una cinta, eso está mucho más cerca de la piratería que de hacer algo por el fandom.

Jordi Martín (Barcelona)
El incendiario *Jordi*, viejo conocido de aquellos de vosotros que conozcáis la LCM (Lista de Correo Manga) ha decidido honrarnos con su presencia por estos lares. *Jordi* no parece estar muy de acuerdo con la reciente reedición de **Marmalade Boy** en formato *comic-book* por parte de Planeta, y critica que se quiera sacar el dinero a los aficionados a dicha serie como se hizo anteriormente con **Dragon Ball**, incluso ironiza y pregunta cuando saldrá la Serie Amarilla de **Marmalade Boy**. Bueno, en opinión de este humilde correero no hay nada reprochable en el hecho de que Planeta quiera ganar más dinero con una serie de éxito. Si hay gente que le gusta la serie hasta el punto de comprarse otra edición, veo lícito que la editorial le brinde la oportunidad de hacerlo. Además, hay que recordar que gracias al éxito y a las ganancias que reportó **Dragon Ball** se vivió una de las mejores épocas del manga en España. Si ahora podemos intentar repetirlo, ¿porqué no hacerlo? ¿No será que el caso es criticar a las editoriales en cuanto podemos?

Paco García (Leganés, Madrid)
Batería de preguntas, como acostumbra a pasar en cada número, vamos a ver. Con el virtual cierre de la línea manga de Norma Editorial se esfuman las escasas (casi nulas me atrevería a decir) posibilidades que existían de que series como **Kimagure Orange Road**, **Touch** o **City Hunter** tuvieran continuación. Es especialmente triste si tenemos en cuenta que dichas series pese a no vender grandes cantidades, sí vendían lo suficiente como para mantenerse en el mercado. Pero en Norma pensaron que era mejor


Mischa (Chile)

sacar algo que vendiera aún más, como **Video Girl Ai** y el resto de obras de *Katsura*, y así nos va. **Inuyasha** es el eterno rumor de los últimos meses en España, aunque parece que en pocos meses saldrá por fin a la venta. El Salón del Cómic de Barcelona en el mes de mayo podría ser una fecha propicia, aunque eso sólo lo saben en Planeta. Lo que parece ir viento en popa es la edición de anime en nuestro país, y tu ansiada **Gunbuster** tiene posibilidades de aparecer en vídeo por estos lares. Eso sí, esperemos que los de *Gainax* no les pidan a los chicos de Dynamic SK España alguna cosa rara al negociar los derechos, que con los discípulos de *Hideaki Anno* nunca se sabe...

Germán Gutiérrez Baños (Madrid)
Germán es un admirador de las obras de *Mitsuru Adachi* que se hace una interesante pregunta. ¿Cómo es posible que un autor como *Adachi*, el único que ha vendido más de 100 millones de tomos de sus obras (junto a *Rumiko Takahashi*) en Japón, haya tenido sin embargo tan poco éxito en occidente? En Estados Unidos, Francia, Italia y España, los países occidentales con mayor volumen de publicación de manga, no se ha editado ninguna de las obras largas de *Adachi* (**Touch** o **H2**) o se ha editado sin llegar al final (**Touch** en España). Una razón podría ser la gran longitud de sus obras (**H2** ha llegado hasta el tomo 32, y eso es mucho), que hace que las editoriales no se arriesguen a tener que dejar la serie a la mitad y ganarse (aún más) las iras de sus lectores. También el ritmo narrativo de sus series, centrado en darnos a conocer a los personajes más que en hacerles vivir aventuras, puede aburrir al lector más joven. Pero, personalmente, nada explica el hecho de que obras de gran calidad como las de *Mitsuru Adachi* no gocen del agrado del gran público.

Mario Alberto López (Valencia)
Bienvenido al club de decepcionados por *Masamune Shirow*. Por lo que parece a *Shirow-sensei* le sale más a cuenta hacer ilustraciones para novelas hentai y videojuegos con nulo éxito comercial que continuar de una santa vez las series que dejó colgadas, como **Appleseed**, **Ghost in the Shell** (aka **ManMachine Interface**) y **Dominion Conflict-2**. Sólo cabe esperar un milagro, y que durante este año 2000 que inauguramos no hace mucho nos dé una alegría y se vuelva a dedicar a dibujar manga, que cuando quiere lo hace como NADIE (y si no que alguien se lea las 90 páginas del tomo V de **Appleseed** que aparecen en un tomo recopilatorio llamado **Appleseed Hypernotes** y se atreva a negarlo). La adaptación en vídeo de **Black Magic**, llamada **Black Magic M-66**, no sigue la historia del manga, e igual que en otras adaptaciones de obras de *Shirow* narra una historia inédita basada en el manga. Respecto a **Dark Angel**, tras la salida en Japón del quinto tomo recopilatorio la serie ha dejado de publicarse en el *Newtype*, por lo que parece que *Kia Asamiya* ha decidido acabar la serie y dejarla colgada de manera reprobable (se nota que me gusta la serie...).

Martín Tader (Zaragoza)
Brevedad, brevedad... La nueva edición de **Akira** que salió el pasado año de la mano de Ediciones B no está coloreada, y es idéntica a una de las ediciones japonesas en tamaño, número de páginas e incluso en las cubiertas. Felicidades a dicha editorial por lo logrado de la edición, hay que felicitarles cuando se lo merecen. Tras la aparición el año pasado en el mercado español de **Nicky, la aprendiz de bruja** (**Kiki's Delivery Service**) parece que durante el año 2000 se editaran más obras de *Hayao Miyazaki*, como **Mononoke Hime** o **Tenku no Shiro Laputa**. Aunque todo queda a expensas de que los señores de Buenavista (Disney) no cambien de opinión y suspendan los lanzamientos.

Pues esto es todo, nos vemos el mes que

Asuma Shinohara

Mischa Carnicero (Madrid)

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Iker Gálvez Bilbao
Plaza Virgen del Mar P/5-8D
48980 Santurce (Vizcaya)

Laura Cazalilla Sánchez
P. de la Estación nº34 Bajo-Dra.
23008 Jaén

Alison Ruiz Dunwall
C/ Flores de Lemus nº3 5º-J
23009 Jaén

Pablo de Carlos Fernández
C/ Fco. Navacerrada nº17 6º-B
28028 Madrid

Daniel Sánchez Pérez (17 años)
C/ Playa de Marbella nº1 4º-B
41009 Sevilla

José M. Devesa Fombuena
C/ Túria 61, 12
46008 Valencia

Marcos Cabero
C/Las Presillas nº 21 3ºF
24010 Trobajo del Camino (León)
kkrystan@yahoo.es

Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, críticas, regalos, etc, a:

ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

¡HAZTE CON TODOS!

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN

POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...

DATOS PERSONALES

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú
de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido
Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el Cd.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami2000@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

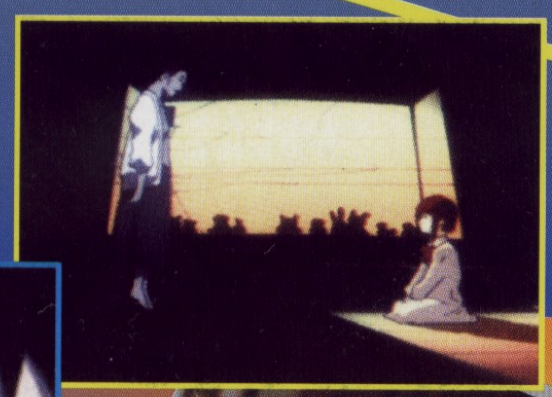
Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Nuevos volúmenes de los actuales número 1 en Japón

COWBOY BE-BOP
©1998 SUNRISE
Todos los derechos reservados

VHS vol. nº2

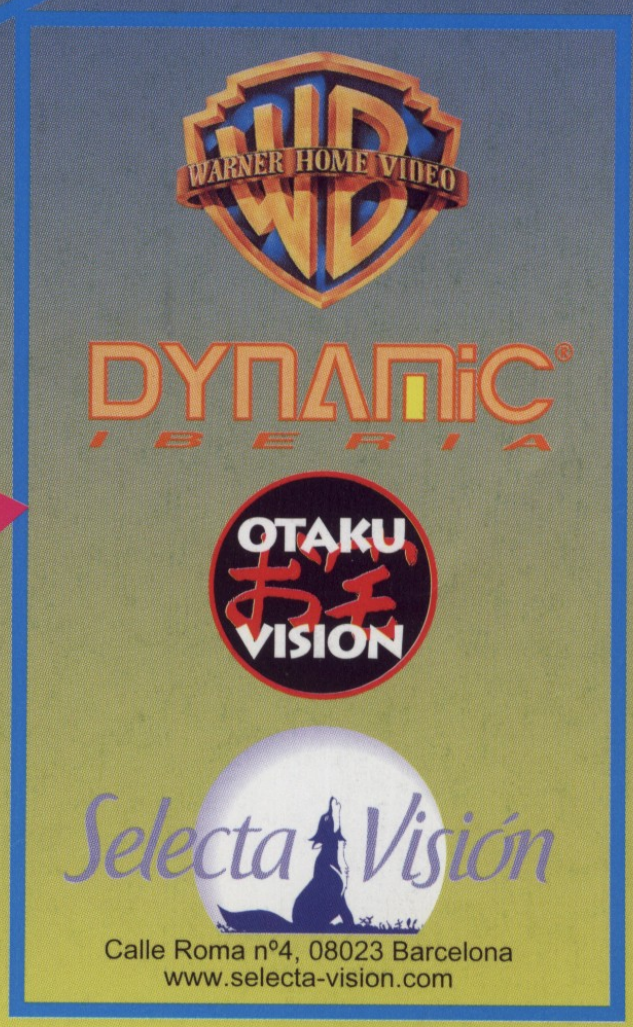
COWBOY BEBOP
colección de 9 vídeos
cada mes nuevo volumen



VHS vol. nº2

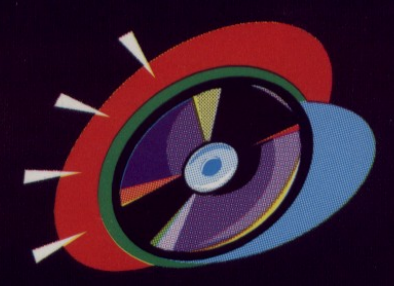
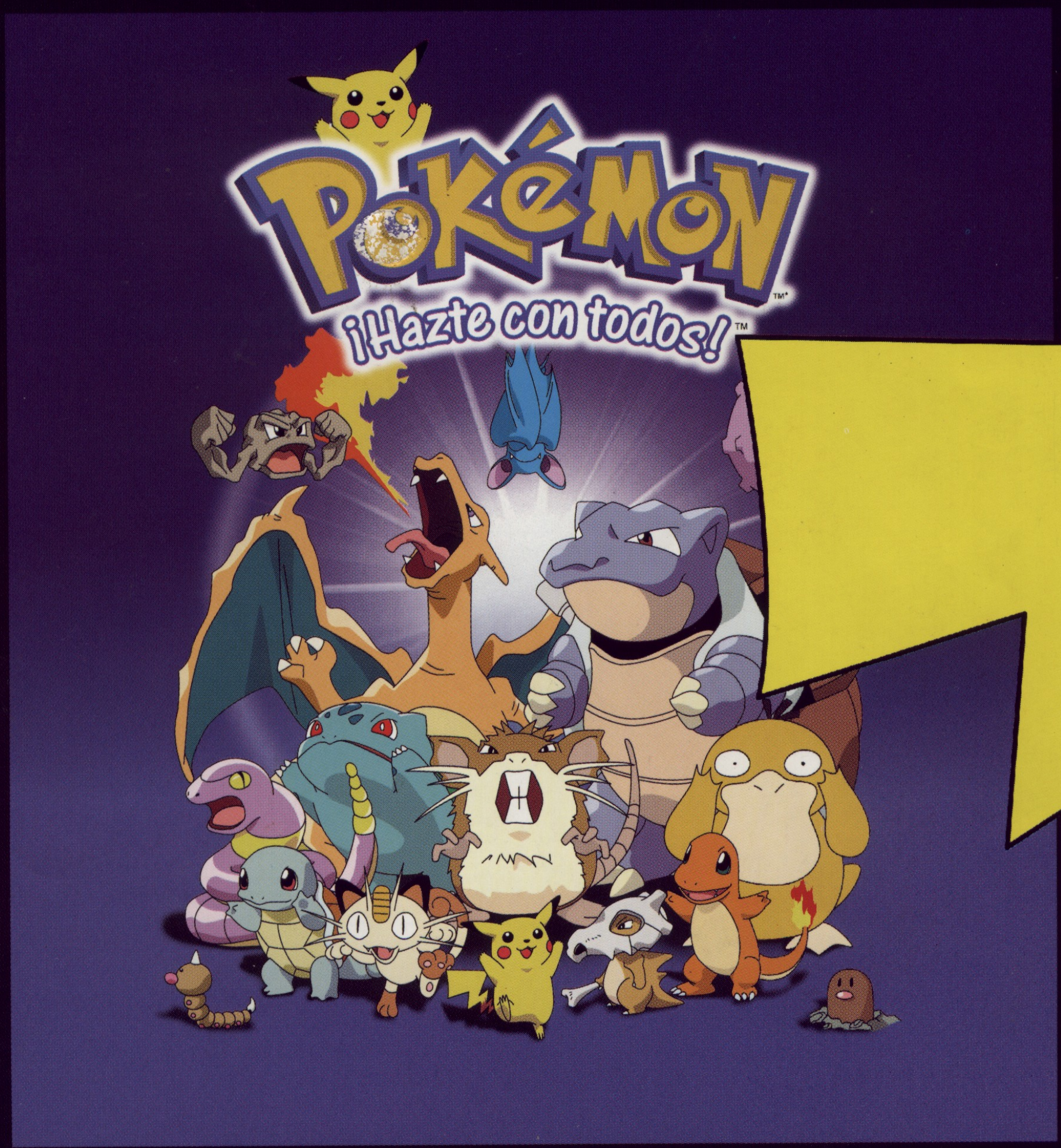
SERIAL EXPERIMENTS LAIN
colección de 6 vídeos
cada mes nuevo volumen

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
© 1998 TRIANGLE STAFF/PIONER LDC,
todos los derechos reservados



Minami

CONTENIDO DEL CD



Este mes tenemos el CD dedicado casi exclusivamente a la serie que bate récords, Pokémon, así que en él podréis encontrar numerosos vídeos (con comparativas entre las versiones original, americana y española), canciones, imágenes, complementos... ¡todo lo que siempre habíais querido tener sobre vuestra serie favorita! Mención especial merecen las páginas web que te incluimos para que navegues off-line (sin conexión ni gasto de dinero), completísimas y llenas de información, datos, listados e imágenes sobre Pokémon.
Y, por supuesto, sin olvidar otras series, como Cowboy Bebop o la revista Ribon, que también tienen su huequecito en el CD.